No. 1
$15.00

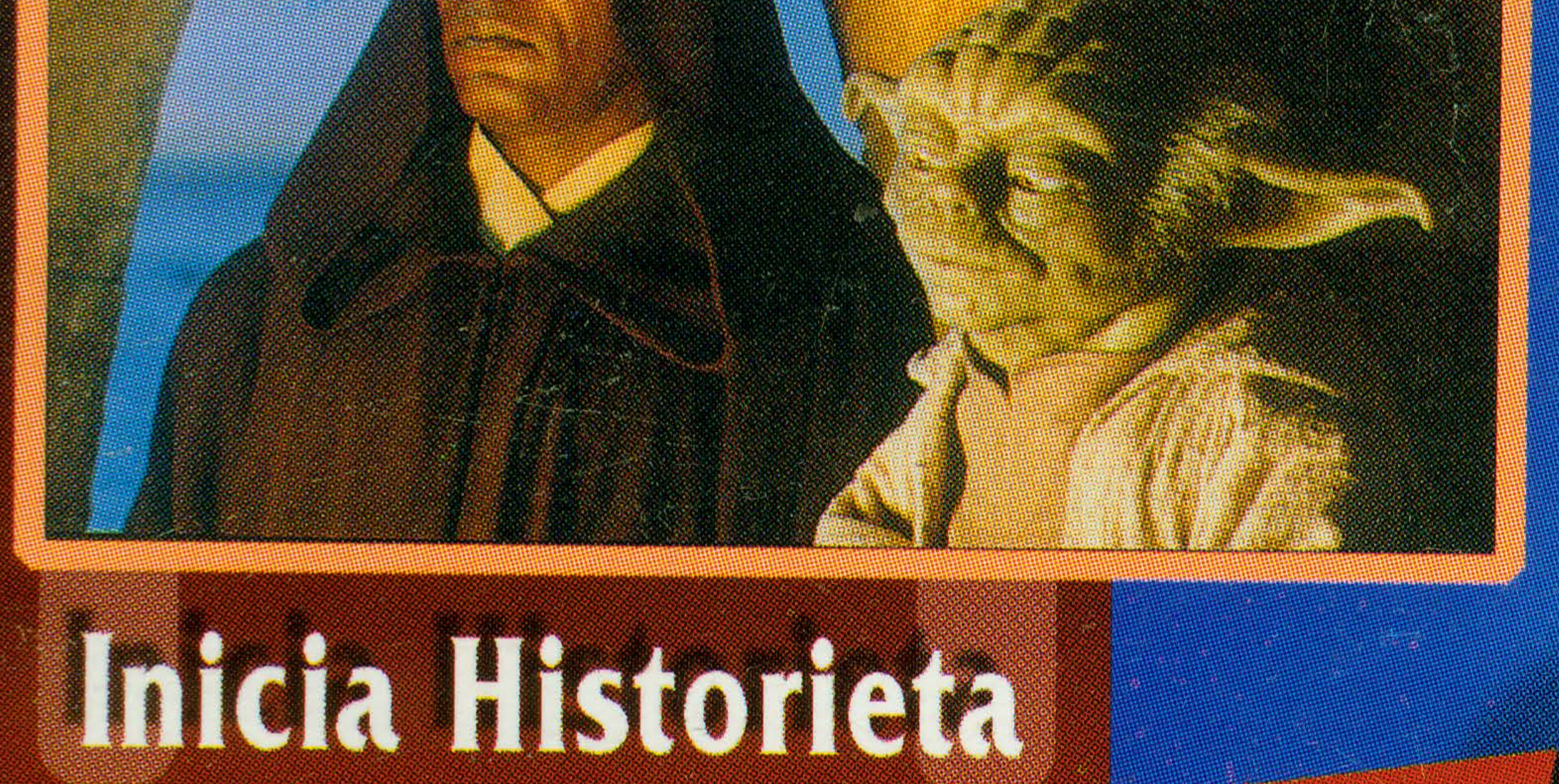
Conexión MANGA

EDICIÓN CATORCENAL

¡Bienvenidos!

STAR WARS

Una Joya de **Efectos Especiales**



Inicia Historieta

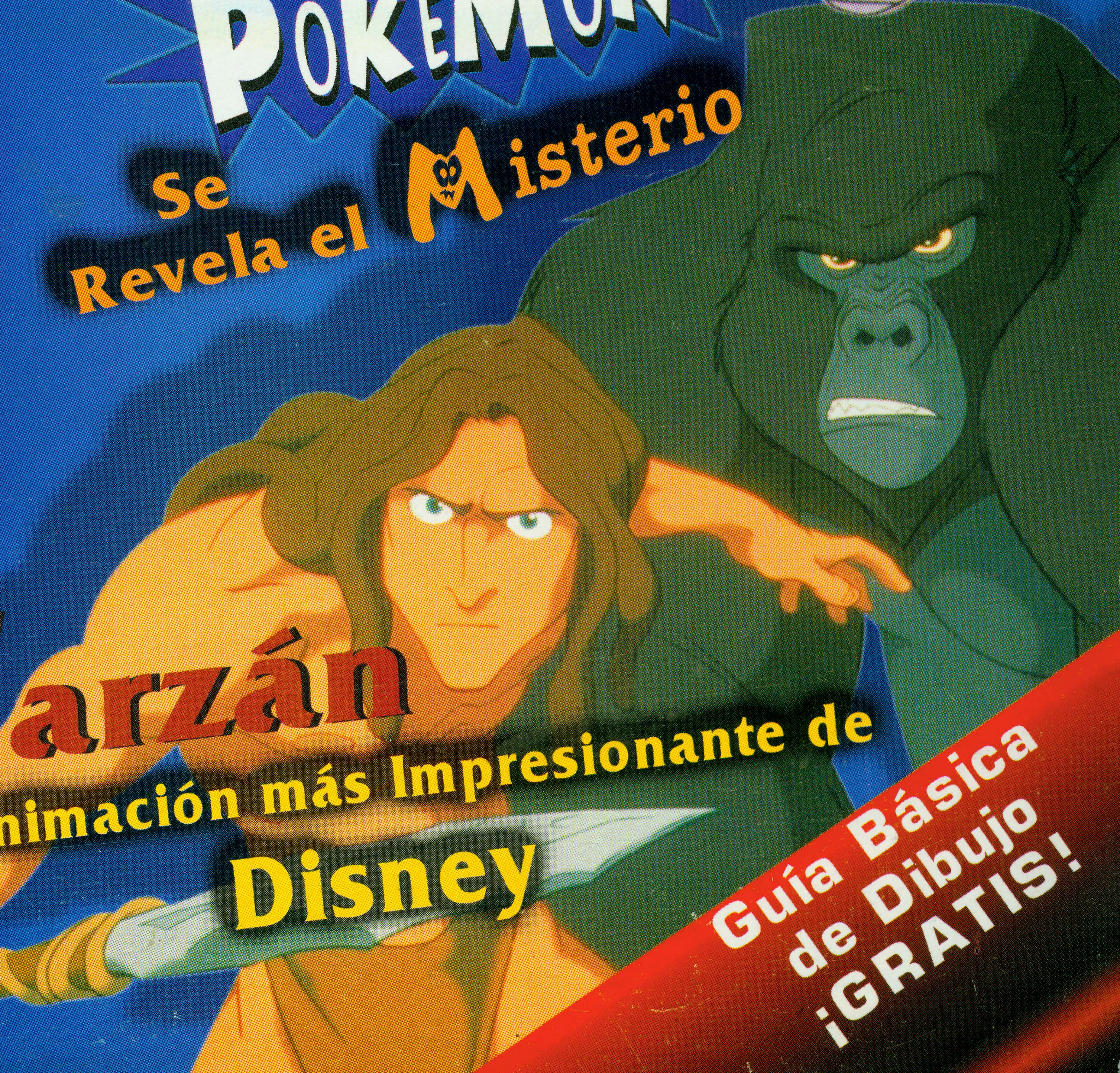
HELGA

SAGA 1 DE 4

HECHO EN MÉXICO

POKÉMON

Se Revela el Misterio



Tarzán

la Animación más Impresionante de **Disney**

Guía Básica de Dibujo ¡GRATIS!

Conexión
MANGA

¡BIENVENIDOS!

DIRECTORIO

CONEXIÓN MANGA
ES PUBLICADO POR: ARNULFO FLORES MUÑOZ.
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
SALVADOR DÍAZ MIRÓN NO. 156
COL. STA. MA. LA RIBERA, TEL-FAX.- 55-41-00-06.

FECHA DE PUBLICACIÓN:
No. 1 AGOSTO DE 1999

DIRECCION DE CONEXIÓN MANGA:
MARTÍN ARCEO

SUBDIRECTOR:
ARTURO VÁZQUEZ CEJA (LOBO)

REDACTORES:
JUAN A. DÁVALOS
ÁNGEL ZÚÑIGA
JOSÉ LUIS PLUMA
MIGUEL ÁNGEL RUIZ
FAN BOY TIM
VICTOR M. ALATORRE
CÉSAR R. JIMENEZ

DIBUJANTES:
ENRIQUE LÓPEZ
MARTÍN DE LA ROSA

SAGA 1 DE 4:
"HELGA"

GUIÓN Y DIBUJO:
SERGIO CALDERÓN

FOTOGRAFÍA:
JAVIER HERNANDEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO:
ROSARIO ARAGÓN VILLARREAL

DISEÑO GRÁFICO:
JORGE GARAY CALZADA

DIRECTOR GENERAL:
ARNULFO FLORES MUÑOZ

GERENTE ADMINISTRATIVO:
CLAUDIA G. FLORES V.

COORDINACIÓN EDITORIAL:
JUAN ANTONIO FLORES V.

DISTRIBUCIÓN Y VENTA:
MIGUEL ÁNGEL RUÍZ

PREPRENSA:
SERVICIO FOTOTIPOGRÁFICOS S.A.
TEL.- 55-44-73-40

IMPRESIÓN:
LITO OFFSET SÁNCHEZ, S.A. DE C.V.
CONRADO PELAYO NO. 33
TEL.-58-41-41-45 Y 58-41-41-46
REGISTRO DEL INSTITUTO DE DERECHO DE AUTOR
NO. 04/1998-101618422500-102

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO:
EN TRÁMITE

CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO:
EN TRÁMITE

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les damos nuestro agradecimiento por permitirnos en este no.1 de **"Conexión Manga"** transmitirles nuestras ideas, mensajes y artículos, con la responsabilidad que esto implica y ustedes lectores, como receptores de nuestro trabajo, son los encargados de valorar el esfuerzo que tiene como meta: ofrecer una gran y verídica información concerniente al cómic en todos sus géneros y de otras facetas como artículos de series japonesas, comentarios de películas, consejos del cuidado del material (juguetes, cómics, pósters, etc.), noticias, entrevistas, cobertura de eventos, directorio de tiendas especializadas y sus sucursales, clases de dibujo, guía para elaborar una historieta y, al mismo tiempo, les ofrecemos un cómic coleccionable en una saga de cuatro números.

Esperamos que la ley de la oferta y la demanda sea de su completo agrado. Con esto queremos estar en contacto y en una armoniosa relación donde nosotros como transmisores y ustedes como receptores, recorreremos un largo camino con ésta su revista "Conexión Manga", que si observas nuestra ilustración de bienvenida, es una mezcla de dos culturas: la japonesa y la mexicana.

Atentamente

ARNULFO FLORES M.
EDITOR

"LAS ILUSTRACIONES QUE APARECEN EN ESTA REVISTA SON ÚNICAMENTE CON FINES INFORMATIVOS Y PERTENECEN A SUS AUTORES (ART. 148 I.N.D.A.)"

CONTENIDO

SE REVELA EL MISTERIO DE POKÉMON 2
APRENDE A VALORAR TU CÓMIC 4
EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA 6
PORTADA HISTORIETA 7
PARA INTERPRETAR EL MANGA 8
HISTORIETA 9
NOTICIAS 25
AVENTUREROS DE LA IMAGINACIÓN 26
EL JUEGO DE VIDEO DE FIN DE SIGLO PLAYSTATION 27
TARZAN LA ANIMACIÓN MÁS IMPRESIONANTE DE DISNEY 28
GUÍA PARA DESARROLLAR UN CÓMIC 30
BUZÓN Y CLASIFICADOS 32

SE REVELA EL MISTERIO DE POKÉMON

Por Martín Arceo S.

Una fiebre que recorre el mundo desde Japón, pasando por Estados Unidos y que empieza a tomar adeptos en México, podría llegar a ser más grande que Dragon Ball.

Obviamente hablamos de Pikachu y sus compañeros de Pokémon, un fenómeno que comenzó en tierras niponas en 1996 cuando Nintendo sacó, para su sistema Game Boy, un juego creado por Satoro Tagiri que combinaba el juego de rol (donde se toma el papel de algún personaje para correr una aventura) con la idea de criar una mascota, como el popular Tamagotchi.

El juego vendió ocho millones de copias e inspiró un programa de televisión que en 1997 mandó al hospital a más de 700 personas por ataques de epilepsia (ver recuadro). Además ha inspirado mangas en seis diferentes publicaciones, un disco con canciones que vendió más de un millón de ejemplares, una película que está por estrenarse en Estados Unidos, más videojuegos y, en fin, unos 600 productos diferentes entre juguetes, muñecos de peluche y montones de chucherías.

Pikachu en la tele.

La caricatura de Pokémon sigue la historia original del juego para Game Boy donde un niño llamado Ash, que entrena monstruos de bolsillo como otros chavos llamados Misty y Brock, intenta convertirse en el mejor entrenador. Junto con el Profesor Oak, el hombre que más sabe de los monstruos de bolsillo, Ash y compañía deben capturar y entrenar a bichitos que tienen uno de quince poderes.

Hay algunas diferencias entre el manga de Pokémon y la serie de televisión. En la historieta, Ash se encuentra a Pikachu, mientras que en la tele el mismo Profesor Oak le da el monstruito al entrenador novato.

Los personajes principales.

El protagonista, como ya te habrás dado cuenta, es Ash, un chavo de diez años que quiere volverse el más chido de los entrenadores de Pokémon, los monstruos de bolsillo que viene de las palabras en inglés "pocket" y "monster".

El primer Pokémon de Ash es Pikachu que al principio no pela mucho a su dueño, pero luego le toma cariño. De repente, el bicho es medio temperamental pero se aplaca. Sus poderes se basan en el rayo y habla su propio idioma aunque entiende lo que dicen los humanos. Brock es un entrenador experto, que prefiere los monstruos con poderes del elemento roca. Misty también es una entrenadora experta y, como Brock, no es enemiga de Ash, aunque éste debe superar a los dos. Los Pokémon favoritos de Misty se basan en el elemento agua. Como ya dijimos, el Profesor Oak es el experto máximo de Pokémon y él da consejos a los entrenadores novatos. Los malos, que siempre existen en una caricatura que se respete, son el Equipo Rocket compuesto por un chavo llamado James, su amiga Jesse y el monstruo Meowth que puede hablar idiomas humanos, no como el resto de las criaturas (vaya, Pikachu no dice más que "Pikachu"). Los tres tienen la misión de robarse a Pikachu para dárselo a su misterioso jefe.

Manga eléctrico.

En Japón, Pikachu ha salido en seis revistas y cada una cuenta con dos millones de lectores.

Las historias son un poco más complicadas que las caricaturas y aunque Ash solo tiene diez años, ya se está dando cuenta de que existen las niñas.

"Pikachu"

SE REVELA EL MISTERIO DE POKÉMON

POCKET MONSTERS

En Estados Unidos, la editorial Viz, que sacó en América a Ranma 1/2, ha sacado dos miniseries y solo del primer número se han vendido 100 mil ejemplares que en números mexicanos no serán la gran cosa pero representan un éxito total para el mercado del país vecino, donde los mangas todavía no pegan igual que los cuentos de superhéroes. Se espera que para agosto salga en un solo volumen la primera miniserie que Viz sacó en números sueltos y, de igual manera, se espera que en septiembre se editen cuatro volúmenes en pasta dura con historias originales de los personajes Charmander, Squirtle, Bulbasaur y (¡obviamente!) Pikachu.

DERECHOS RESERVADOS: NINTENDO

POCKETMONSTER

Dicen que si Pokémon llega a pegar en México una sola fracción de lo que lo hizo en Japón, va a dejar a Dragon Ball como una llamarada de petate. ¿Será que Pikachu y compañía desbanquen a Goku?

¡Solo nos queda esperar!

En diciembre de 1997 se armó un escándalo cuando, por ver un episodio de la serie de Pokémon, le dieron ataques de epilepsia a unas 700 personas cuyos cerebros se sobreestimularon con las luces que ahí salían.

Rápidamente sacaron del aire las aventuras de Pikachu pero cuatro meses después regresó luego de que las autoridades impusieron nuevas reglas para las imágenes de los programas, además de que la productora Shigakugan revisó todos los capítulos que se emitirán para evitar más sorpresas.

Se duda mucho que se llegue a ver el capítulo otra vez y menos en México, aunque se dice que el episodio "maldito" ya se revisó y le retiraron todas las escenas que tuvieron demasiado efecto en algunas personas sensibles a la luz, así que estos capítulos se podrían haber emitido ya sin que nos diéramos cuenta.

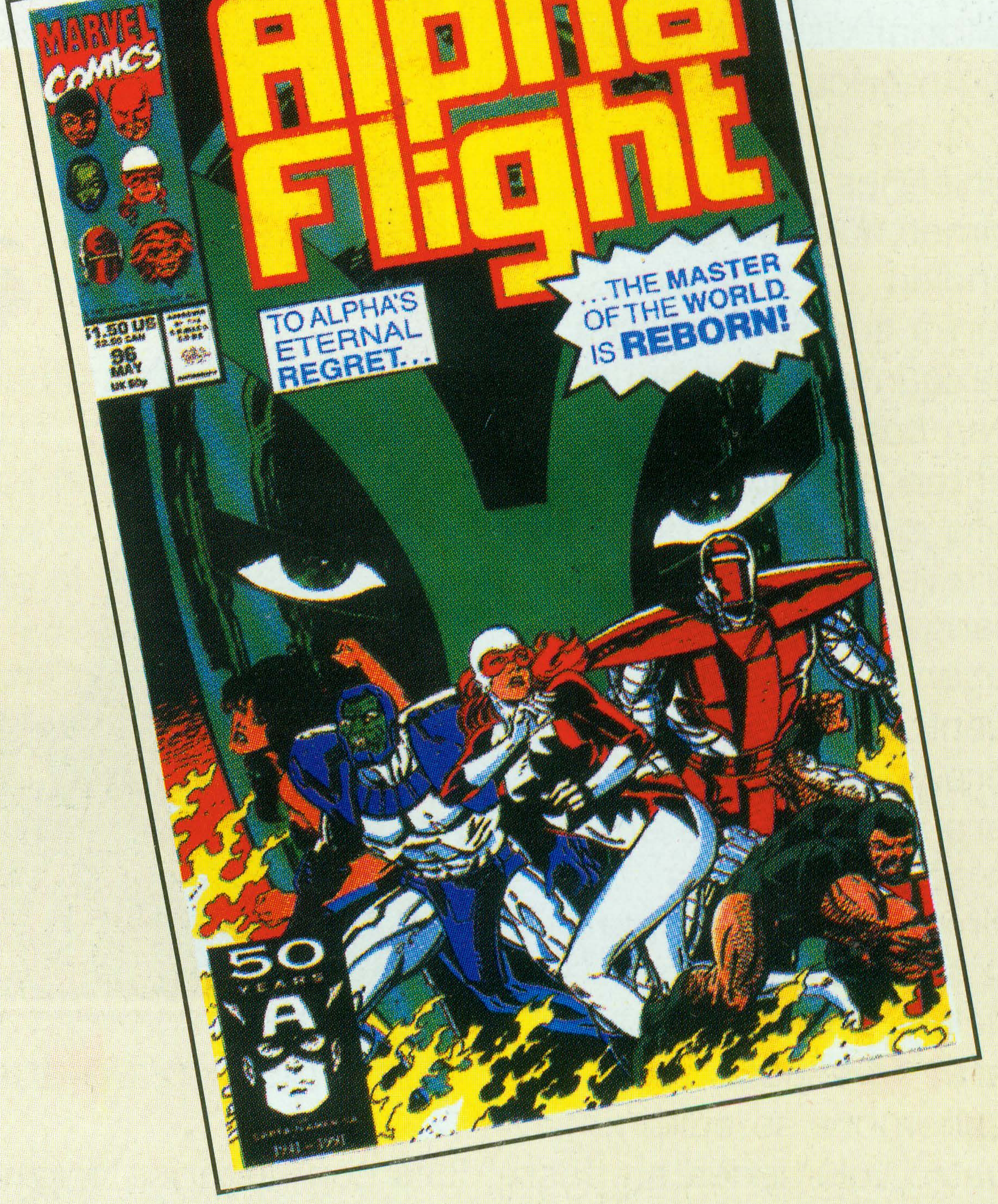
APRENDE A VALORAR TU

CÓMIC

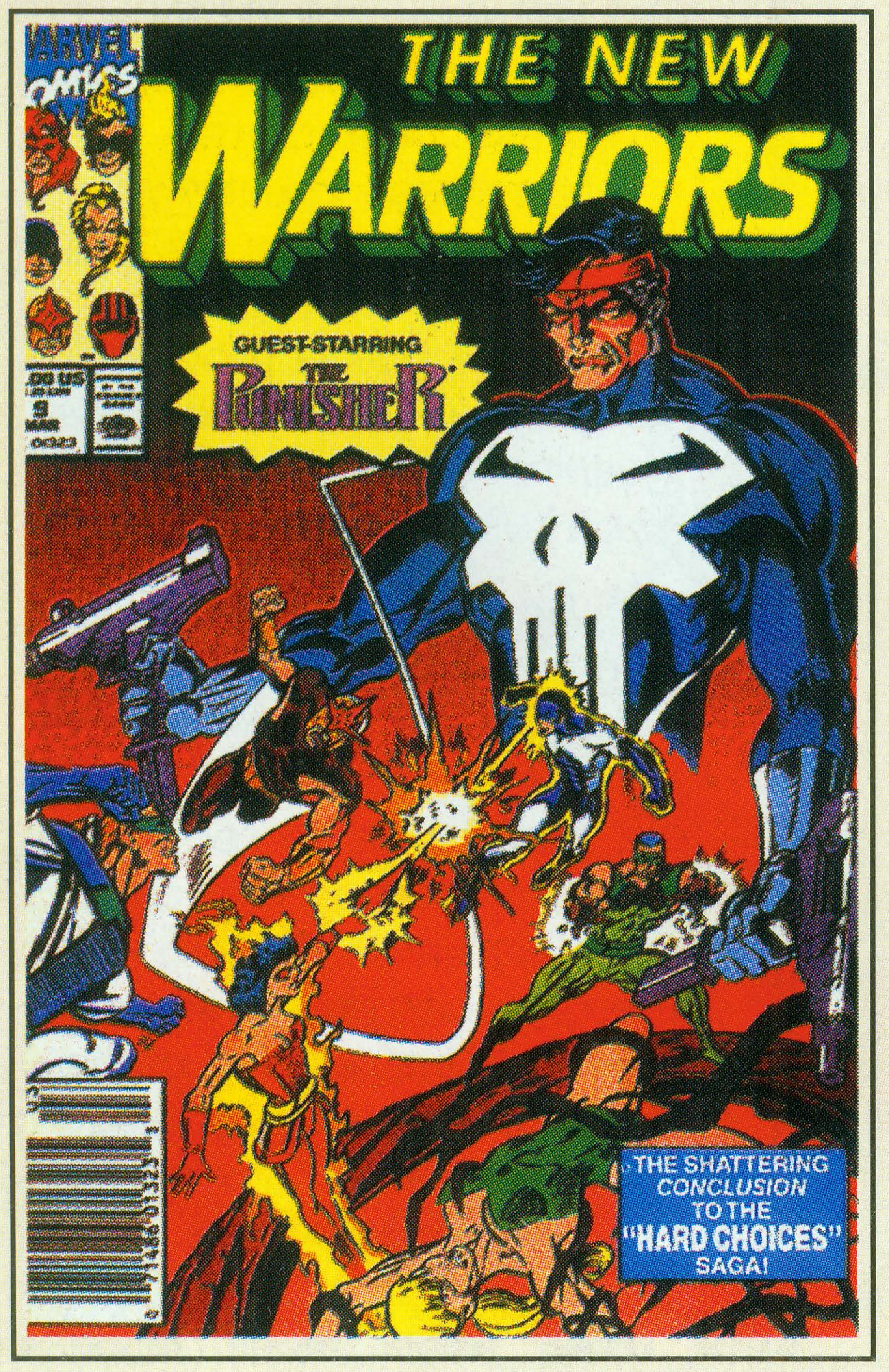
Por Miguel Ángel Ruiz

Hace una hora que recorremos los stands de una convención, hemos recorrido alrededor de una hora todo el lugar, nos hemos encontrado con la portada especial del Hombre araña, la edición nacional No. 1 de Superman editado en el año de 1954. También hallamos a nuestro autor favorito y le pedimos un autógrafo para nuestra colección; por este día terminamos de actualizar y ampliar nuestra colección de cómics, pero se nos viene a la mente una gran pregunta. ¿Cómo podré guardar de la mejor manera mis cómics para evitar que se devalúen?, ¿Habré escogido correctamente a los nuevos integrantes de mi colección?, ¿Habré pagado el precio correcto por ellos?.

En esta sección hablaremos de algunos trucos de conservación de cómics, de cómo ir aprendiendo a valorarlos y de la manera adecuada de guardarlos y protegerlos contra los posibles daños.


MARVEL COMICS
Alpha Flight
TO ALPHA'S ETERNAL REGRET...
...THE MASTER OF THE WORLD IS REBORN!
$1.50 US
96
MAY
50 YEARS
A

DERECHOS RESERVADOS:


MARVEL COMICS
THE NEW WARRIORS
GUEST-STARRING THE PUNISHER
THE SHATTERING CONCLUSION TO THE "HARD CHOICES" SAGA!

En primer lugar, lo que debemos hacer es comprar los cómics que se encuentren en micas especiales pués éstas los protegen de los rayos ultravioletas que hacen que el cómic se ponga amarillento, que la portada pierda color y, sobre todo, evita que las huellas digitales o lo que llamamos comúnmente "dedotes en las páginas y en las portadas". La mica indica que el vendedor se preocupa por cuidar la mercancía o que la editorial desea tener el material lo menos maltratado posible.

El segundo paso será revisar el material que estamos comprando. Si lo compramos en mica o bolsa, debemos observar que las orillas del cómic no estén maltratadas, arrugadas, despuntadas, carcomidas, etc., y sucesivamente revisaremos el lomo o la costilla que es una parte muy vulnerable al despintado o raspado en el momento de guardar los cómics; ésta parte debe estar intacta o con muy poco desgaste.

El tercer paso consistirá en verificar el sellado de la bolsa, que no se halla maltratado el contenido y que el cómic tenga un espacio aproximadamente de cinco milímetros de holgura. También se debe observar, si el espacio es menor, lo que raspara las orillas ; si el espacio es mayor, el cómic se moverá y las orillas se maltratará. La funda tiene que ser de poliestireno (esta denominación es la de un plástico que no se forma con base en hilos de diferente grosor y tamaño, sino que todos los hilos tienen las mismas proporciones evitando que se forme un espacio interior y se raye la portada que tanto deseamos cuidar). Si el cómic no tiene bolsa, revisaremos los mismos puntos anteriores y además buscaremos marcas de flete, puntas dobladas, recortes, ralladuras de lápiz, huellas de humedad, polilla, intensidad de decoloración, polvo acumulado; esto también servirá para los cómics que vengan en bolsa o en mica.

APRENDE A VALORAR TU CÓMIC

GIANT SIZE
MANTRA
MANTRA
THE PUNISHER
SUICIDE RUN

Todo lo anterior es con respecto a la portada, ahora nos dedicaremos a las páginas interiores. Aquí revisaremos que éstas estén completas en cuanto a numeración, después revisaremos que las páginas estén cortadas correctamente, que no se encuentren dobladas, rayadas, cortadas o rotas. También revisaremos que las hojas estén bien impresas y no borrosas o con páginas en blanco o que estén pegadas; si el cómic está engomado por la costilla, se debe observar que el pegamento no se haya salido o que se haya secado y esté desprendiendo las hojas; si está engrapado, revisa que todas las hojas estén a la perfección.

Ahora veremos la forma más correcta de guardar nuestros cómics:

Existen diversos tipos de bolsas-micas en diferentes formas y tamaños. Las hay para cómics especiales: las de “Edad dorada”, que son para los cómics de los años cincuenta; las de la “Era plateada”, que son para los de los años sesenta y setenta y , por último, la “Era Moderna” que comienza a partir de los años ochenta y continua hasta la fecha.

El material también difiere. Como hemos mencionada arriba, hay bolsas de poliestireno de P.V.C. (que es la mejor) y hay de Polietireno, que éste último, por ser demasiado rígido, solo se usa para enmarcar los especiales.

La forma comercial de los paquetes vienen de 25, 50 y 100 bolsas-micas. Hay marcas y obviamente precios diferentes. Las más baratas son de P.V.C. y las más caras son las de polietireno.

Una vez seleccionado el tipo y el tamaño de la bolsa-mica que necesitamos, comenzaremos a introducir un cómic por bolsa. No es conveniente guardar más ya que los cómics se maltratarán al momento de sacarlos o se pueden hacer marcas en toda la orilla del cómic por presión de la mica.

Una vez terminado el proceso de enmicar, guardaremos nuestros cómics; hay dos formas correctas y cada una de ellas depende, sobre todo, del espacio disponible que tengamos. La forma más barata consiste en cajas de tamaño cómic. Éstas tiene un ancho aproximado de 30 cm. por 30 cm. de alto y 1 mt de largo; esta caja tiene una capacidad de unos 200 cómics. Aquí se pueden guardar por orden de editorial, orden numérico, ediciones, orden alfabético o cronológico. En estas mismas cajas se pueden insertar cartones con la divisiones adecuadas para mantener una mejor clasificación. Las tiendas de cómics utilizan mucho este sistema ya que así se puede mostrar la mayor cantidad de material y se le puede transportar con más facilidad. Su inconveniente es que, después de tener más de cinco cajas para uso particular, llegan a ser muy pesadas como para poder moverlas; aparte de todo, ocupan mucho espacio.

La otra forma de guardar los cómics es en carpeta. Aquí se insertan micas que tienen solapa perforada del lado izquierdo para las argollas de la carpeta. Cada carpeta tiene una capacidad de 75 a 100 cómics, dependiendo del grosor de cada uno. Estas carpetas ocupan un mínimo espacio ya que su tamaño es ligeramente superior al de una revista de información, se puede etiquetar a cada carpeta en la solapa con el contenido de cada una.

Resumen de lo aprendido:

1.- Procura conseguir cómics que ya tengan la bolsa-mica incluida.

2.- Revisa la condición de la portada, contraportada y costilla.

3.- Revisa el interior: que la numeración de las páginas esté completa, el corte de las hojas y el estado en que se encuentren.

4.- Escoge la mica más adecuada para el material.

5.- Ten un lugar adecuado para guardar tus cómics, ya sea en cajas o en carpetas.

Al seguir estos pasos, podremos tener una colección en óptimas condiciones para que las ediciones y colecciones no pierdan su valor y las podamos disfrutar el mayor tiempo posible; así, si deseamos venderlas, nos pagarán un precio razonable.

En artículos posteriores les iremos dando tips para una correcta forma de valuar y clasificar los cómics dependiendo de la condición en que se encuentren.

HASTA LA PRÓXIMA.

EPISODIO I:

LA AMENAZA FANTASMA

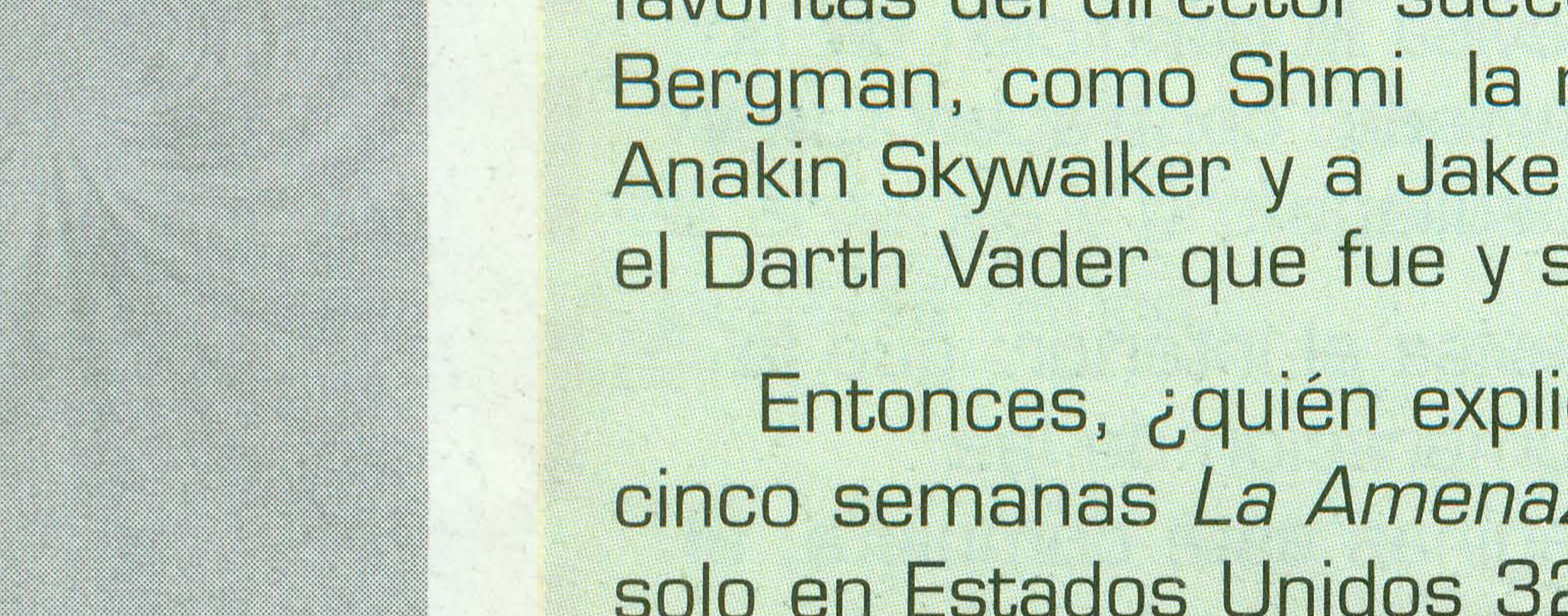
Por Martín Arceo S.

Digan lo que digan: es una joya de efectos especiales.

Los lectores de Conexión Manga son inteligentes, por eso no vamos a engañarlos: en todo el mundo la crítica ha hecho pedazos a *Episodio I: La Amenaza Fantasma.* Lo menos que dicen es que la historia es débil, que se desperdició a grandes actores como Ewan McGregor (que hace de Obi-Wan Kenobi), Liam Neeson (Qui-Gon Jinn) y Natalie Portman (la reina Amidala). No faltó el crítico (por nada a muchos les dicen críticos) que se rasgó las vestiduras al ver a Pernilla August, que es una de las actrices favoritas del director sueco Igmar Bergman, como Shmi la madre de Anakin Skywalker y a Jake Lloyd como el Darth Vader que fue y será.

Entonces, ¿quién explica que en cinco semanas *La Amenaza...* vendió solo en Estados Unidos 328 millones 72 mil 869 dólares en boletos?. Esa cifra la convierte, al momento de escribir estas líneas, en la película más taquillera del año y en la sexta en la historia del cine. Y, a pesar de los trancazos que ha recibido por parte de los que se dicen expertos, el trabajo de George Lucas, por divertido y emocionante que sea, está para tirar de espaldas al más severo.

Solo por mencionar tres momentos cumbres, te diremos que por el precio de tu entrada verás una carrera delirante en un desierto, una ciudad submarina hecha totalmente en computadora y una batalla con espadas láser que ya hubiera querido hacer Errol Flynn o Tyrone Power (pregúntale a tu abuelo por las películas de *Robin Hood* o *La máscara del Zorro)*, mientras un niño en una nave vuela por el espacio disparando rayos contra los malos.



©LUCASFILM LTD.™ ALL RIGHTS RESERVED.

©LUCASFILM LTD.™ ALL RIGHTS RESERVED.

Los diálogos muchas veces son pesados y los actores no tienen mucha cara de creérselos. Parece que es verdad la anécdota de la que muchos se acuerdan al ver *La Amenaza...*, de cuando Harrison Ford (nuestro querido Han Solo de la trilogía original) le dijo a Lucas " George, tu podrás escribir esta mierd... pero a que no puedes decirla."

Sin embargo, desde la primera película del dueño de Lucasfilm, *Locura Americana* (1973), se notaba que Lucas era un narrador más interesado en imágenes que en diálogos; entonces, no debemos olvidar que la primera intensión de Lucas es asombrarnos y divertirnos, no hacernos pensar.

El reino de las criaturas de silicón.

Los personajes hechos con computadora de *La Amenaza...* son admirables. El esclavista Watto, los soldados robot y Jabba, el gángster más temible de la galaxia, están más allá de la decoración y se convierten en una parte importantísima de la cinta. Hasta Jar Jar Binks (o en lo especial, depende de cómo esté uno de humor), que a muchos les resultó terriblemente sangrón, es una joya de efectos especiales. Muy lejos se quedó el lagarto gigante que nunca vimos moverse hace 22 años, cuando nosotros los rucos pagamos cuatro pesotes de los de antes por quedarnos boquiabiertos ante La Guerra de las Galaxias.

El cine de acción y fantasía, junto con sus efectos especiales, ya no es lo de antes: ¡Bienvenidos al nuevo milenio!. Ahora el entretenimiento pone a temblar a los (d)efectos temibles de la década de los setenta, cuando el Chapulín Colorado tomaba sus pastillas de chiquitolina y, con pegotes, combatía a gatitos espantados.

En fin, *La Amenaza Fantasma* es un parteaguas como en su momento lo fue *La Guerra de las Galaxias.*

A fin de cuentas, cumple su misión de divertir (y dirían los cínicos, de rellenar de billetes la cartera de Lucas). Estamos seguros de que no te arrepentirás de ir a tu cine más cercano para disfrutar la película.

HELGA

PERFECTA PARA ANIQUILAR

SAGA
1 DE 4

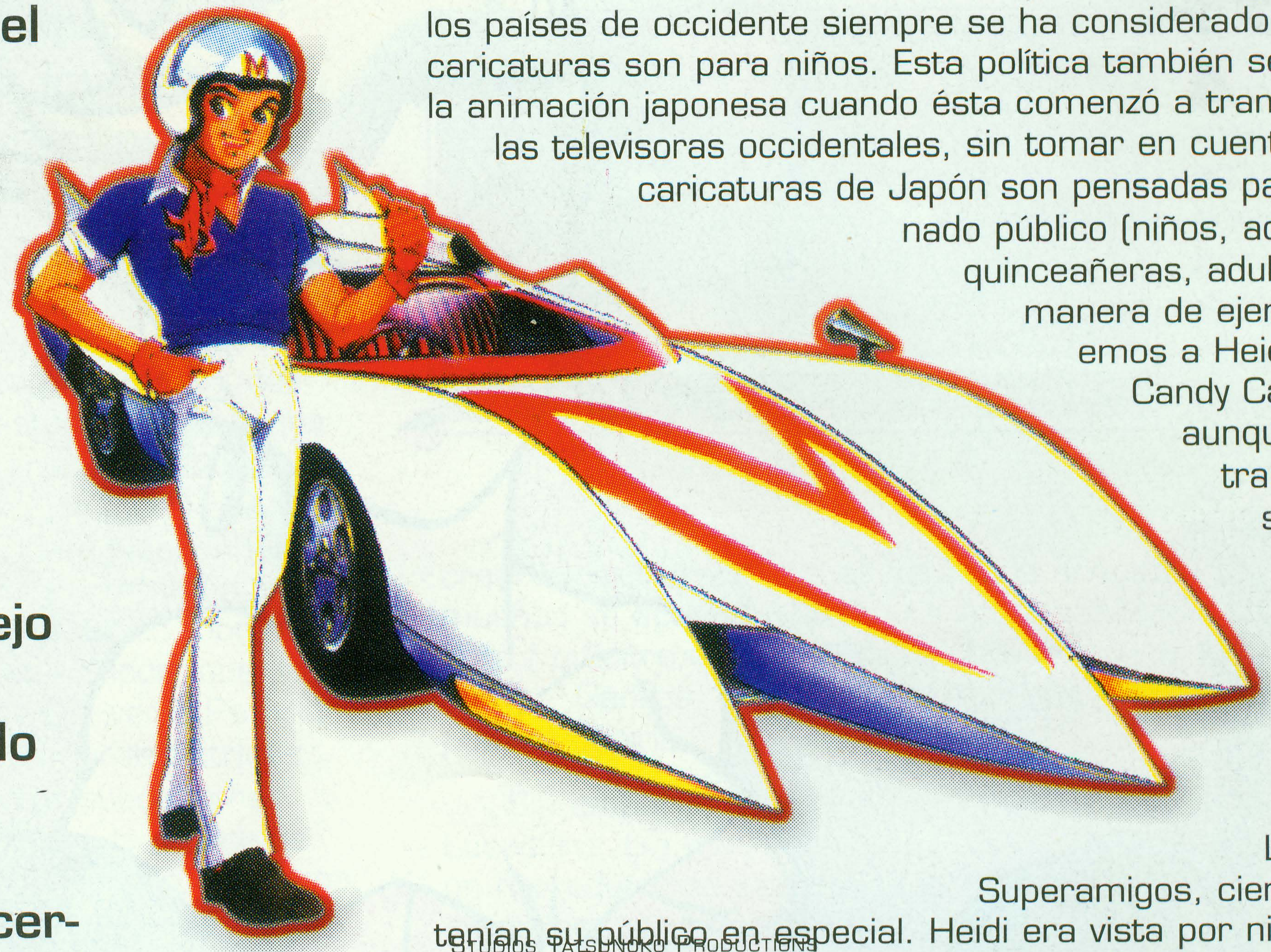
EL ORIGEN

PARA INTERPRETAR

EL MANGA

Por Arturo Vázquez

Bienvenidos a esta nueva sección "Para interpretar el manga" en donde trataremos de aclarar todas sus dudas acerca de este complejo pero fascinante mundo del cómic japonés y, para no hacerla cansada, empecemos con nuestro primer tema:



Studios Tatsunoko Productions Propiedad.

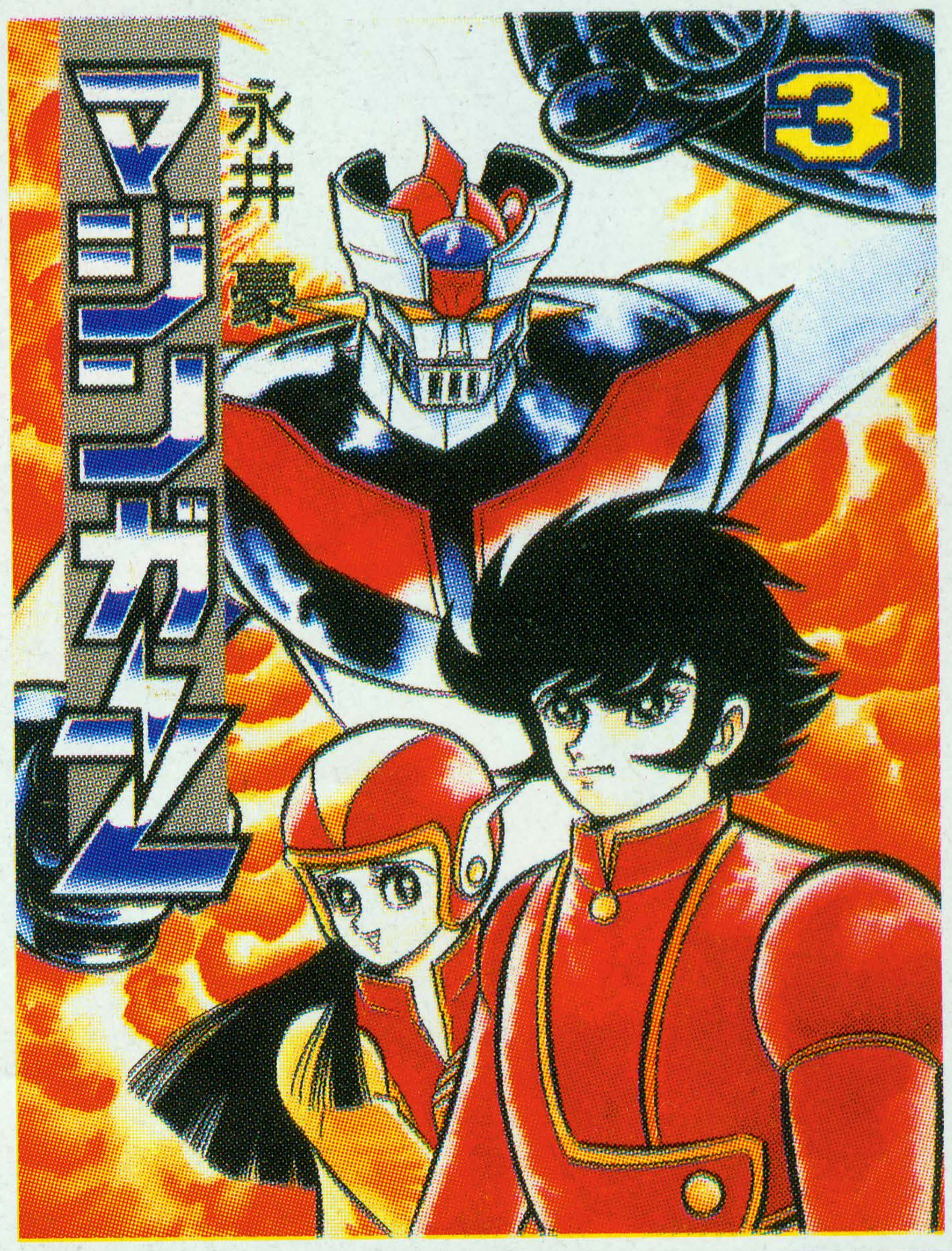
El manga y la animación para todas las edades.

Polémica, es algo que en verdad ha causado la animación japonesa al ser transmitida en nuestro país, allá por la década de los setenta, con series como Meteoro, "El rey de las pistas".

La controversia comenzó con animaciones como Tritón y Mazinger Z, cuyas escenas de violencia hicieron alzar la voz de padres de familia indignados que con frases como: ¡Cuanta violencia!, ¿A eso le llaman dibujos animados?, ¡Quítenlas de la programación!, exigían que esas "caricaturas violentas" salieran de las barras infantiles de televisión.

Por otra parte teníamos a los defensores de la animación que justificaban las tramas de sus series favoritas comparándolas con otros programas de televisión. A mi mente llega la frase más socorrida al respecto: "comparado con los noticieros, Mazinger Z es super tranquilo". ¿Les suena algo familiar?.

A mi forma de ver las cosas, el problema surge porque en los países de occidente siempre se ha considerado que las caricaturas son para niños. Esta política también se aplicó en la animación japonesa cuando ésta comenzó a transmitirse en las televisoras occidentales, sin tomar en cuenta que las caricaturas de Japón son pensadas para determinado público (niños, adolescentes, quinceañeras, adultos, etc.). A manera de ejemplo tenemos a Heidi, Remi y Candy Candy que, aunque fueron transmitidas en su momento en un horario familiar junto a caricaturas como Don Gato o Los Superamigos, ciertamente tenían su público en especial. Heidi era vista por niños de siete a doce años, mientras que el público de Candy estaba entre las jovencitas de trece a veinte años. ¡Remi abarcaba a todo el público!, puedo asegurar que muchas amas de casa sintonizaban el canal 5 para no perderse las aventuras y desventuras del pequeño huérfano (olvidándose de las telenovelas) y todo porque Remi era realmente un melodrama para adultos.



Propiedad: Go Nagai

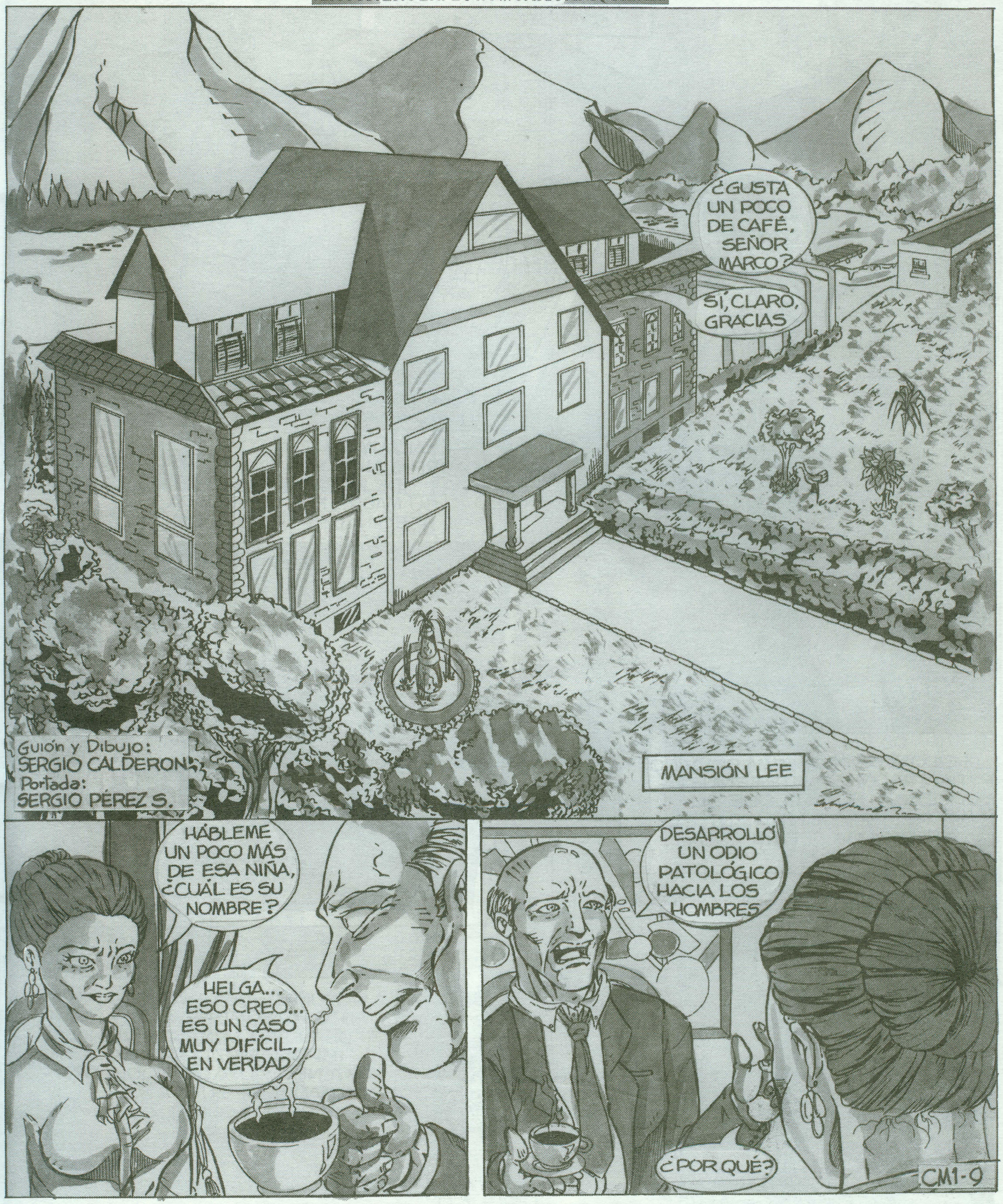
Ya más para estas fechas, las televisoras han comenzado a programar a las caricaturas japonesas en horarios que van de acuerdo a los temas que tratan: en la tarde transmiten series como El jardín secreto y Sandy Bell para el disfrute de los niños y en la noche, para un público juvenil, se transmiten animaciones como Ranma 1/2 y Dragon Ball Z.

CONTINUARÁ...

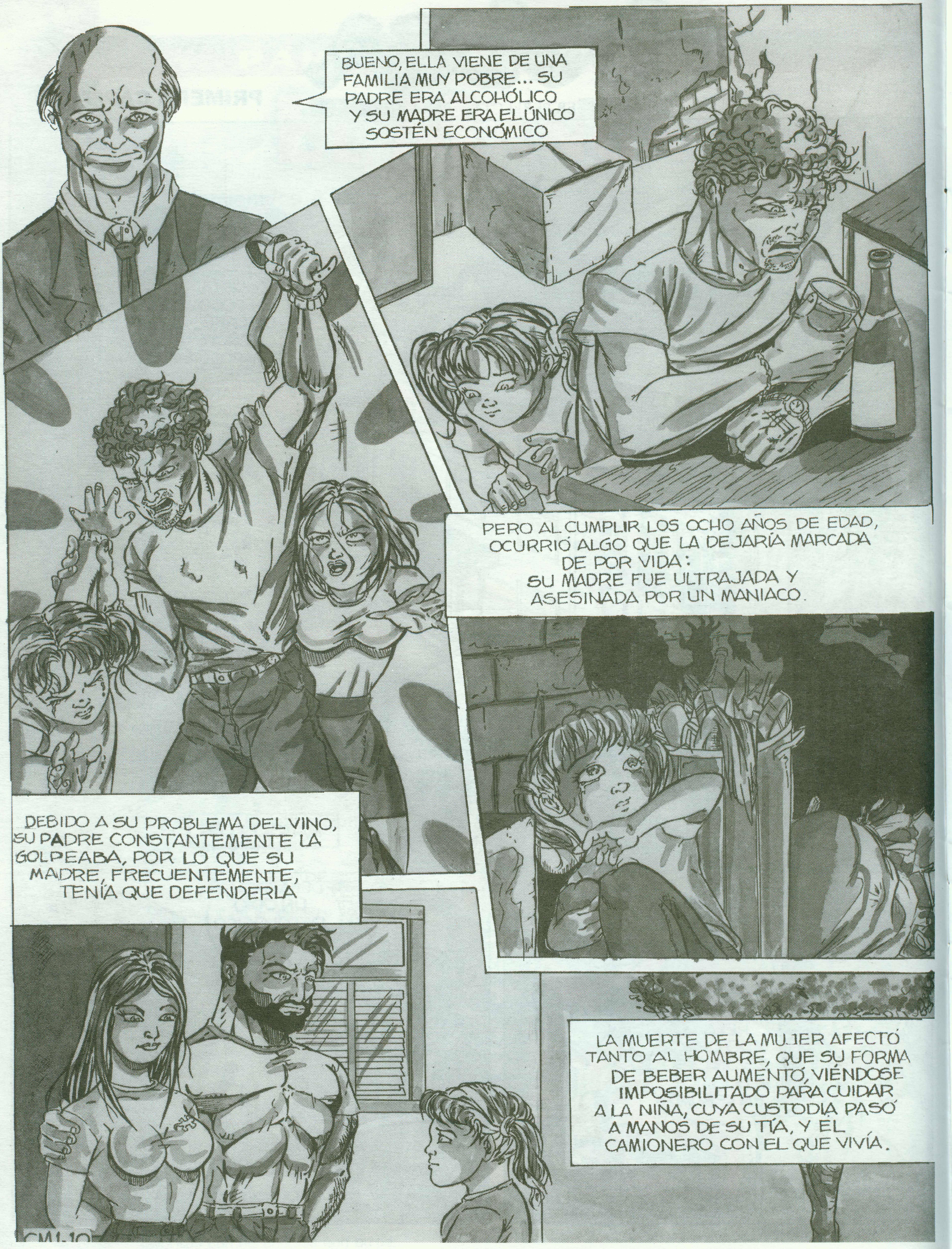
HELGA

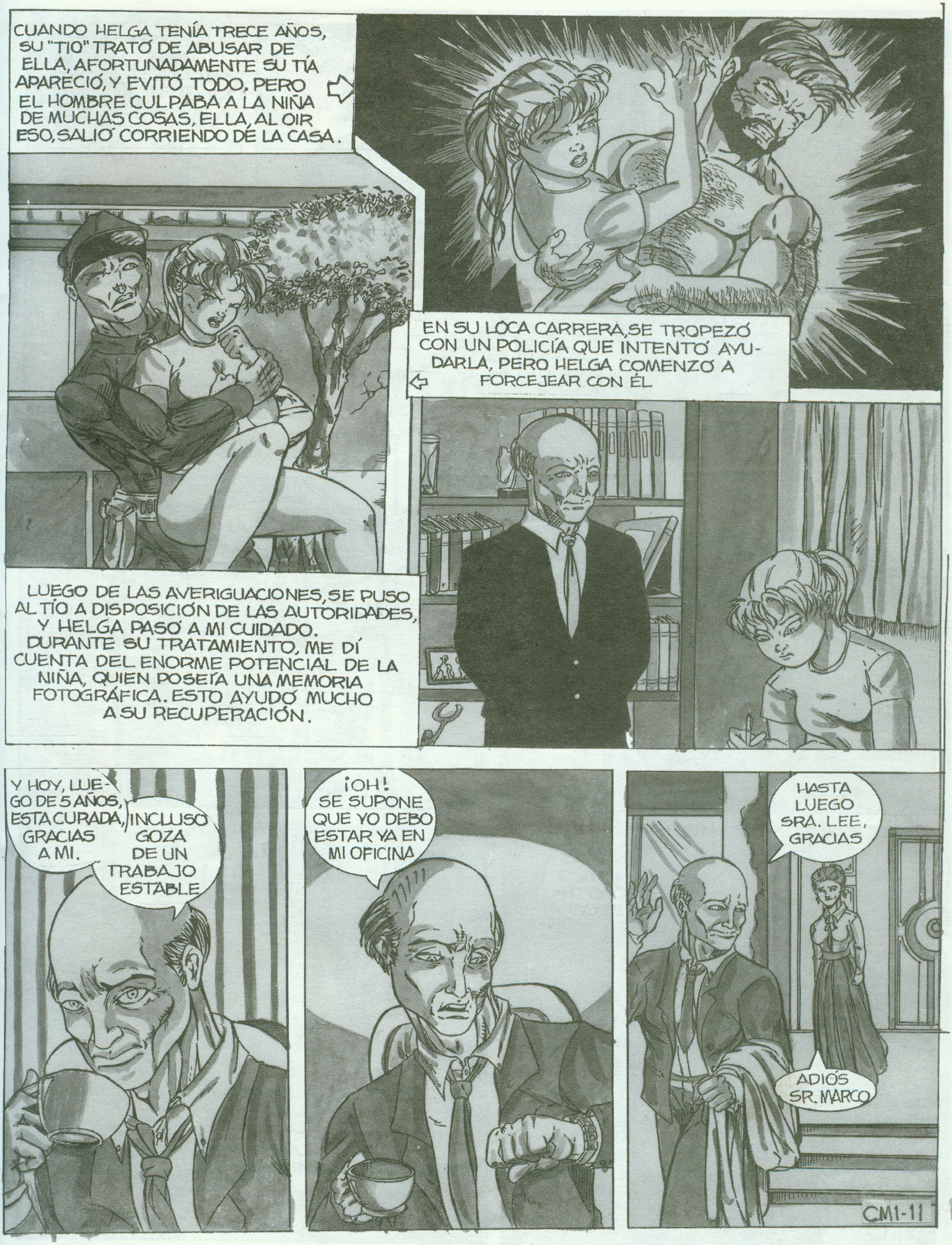
LA MUJER PERFECTA ... PARA ANIQUILAR.

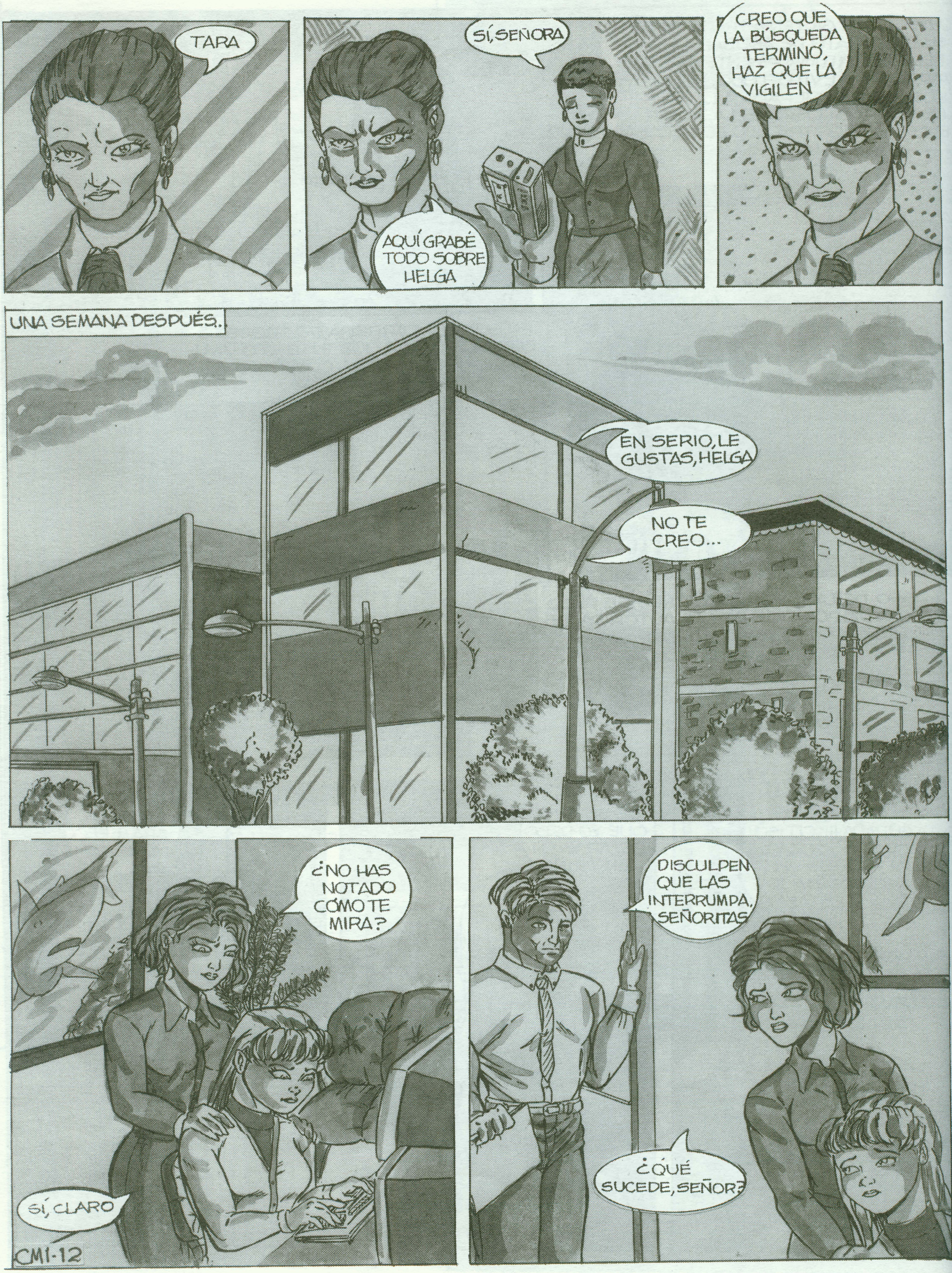
PRIMERA CAPITULO

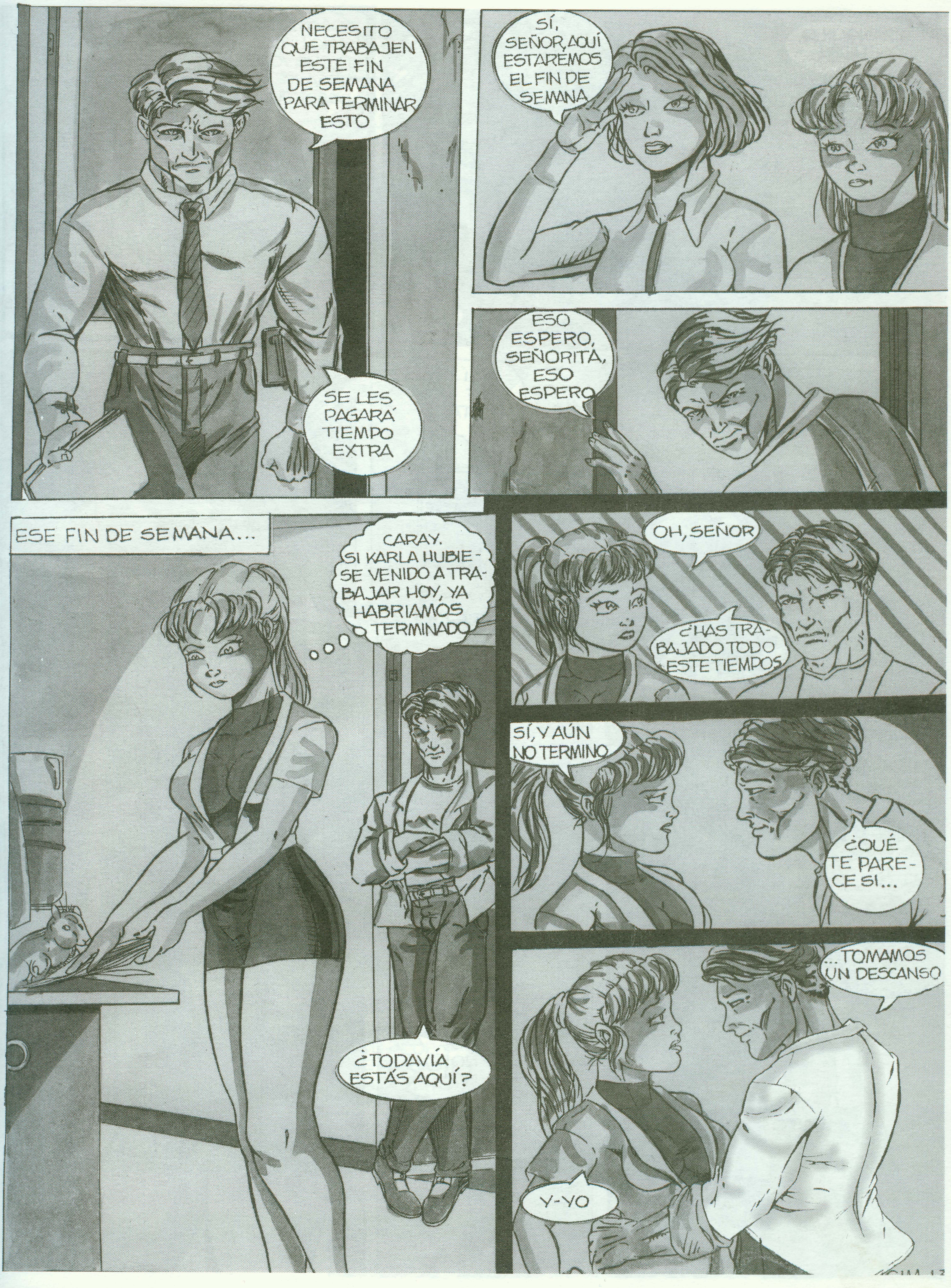

¿GUSTA UN POCO DE CAFÉ, SEÑOR MARCO?
SÍ, CLARO, GRACIAS
MANSIÓN LEE
HÁBLEME UN POCO MÁS DE ESA NIÑA, ¿CUÁL ES SU NOMBRE?
HELGA... ESO CREO... ES UN CASO MUY DIFÍCIL, EN VERDAD
DESARROLLÓ UN ODIO PATOLÓGICO HACIA LOS HOMBRES
¿POR QUÉ?

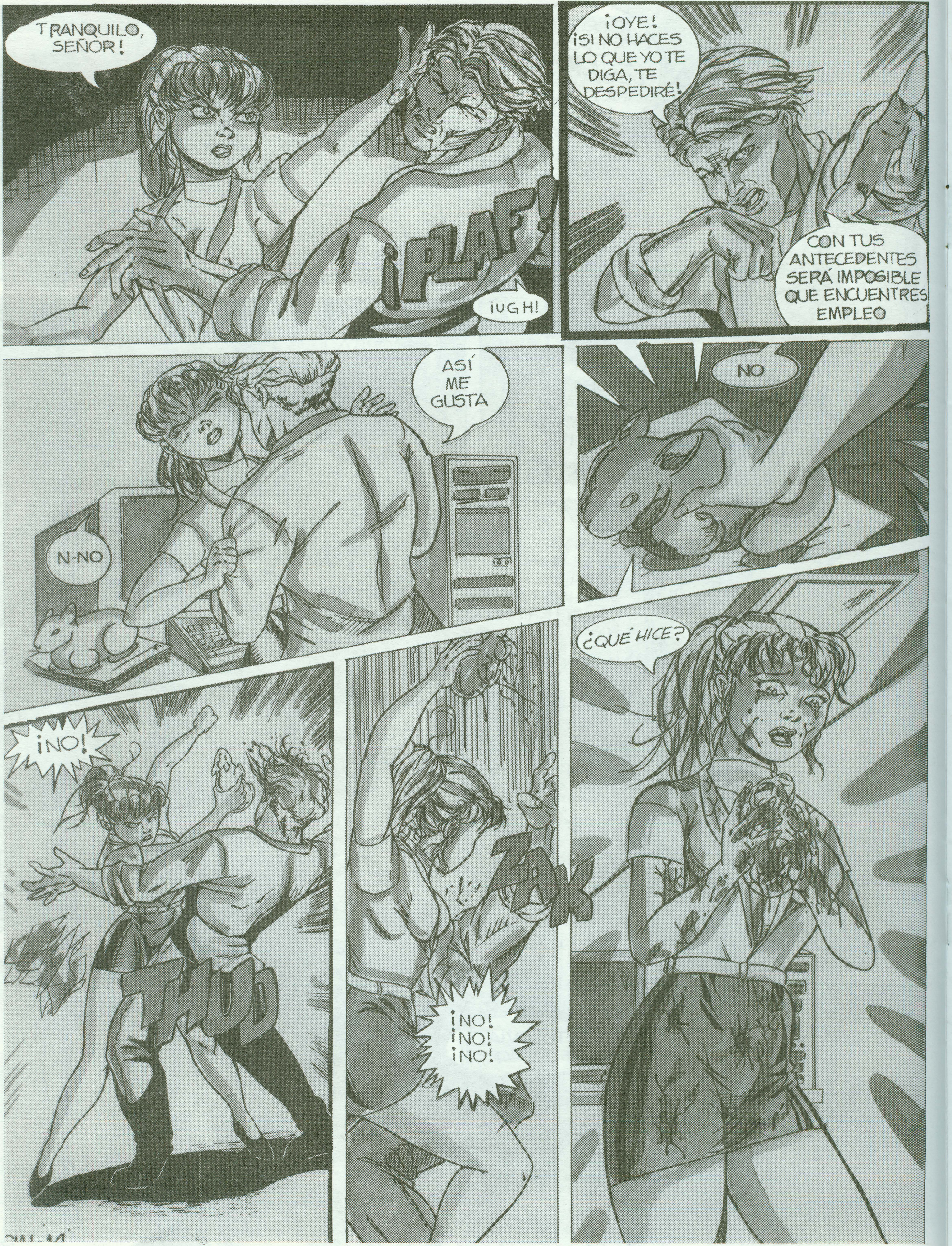
Guión y Dibujo:
SERGIO CALDERON
Portada:
SERGIO PÉREZ S.

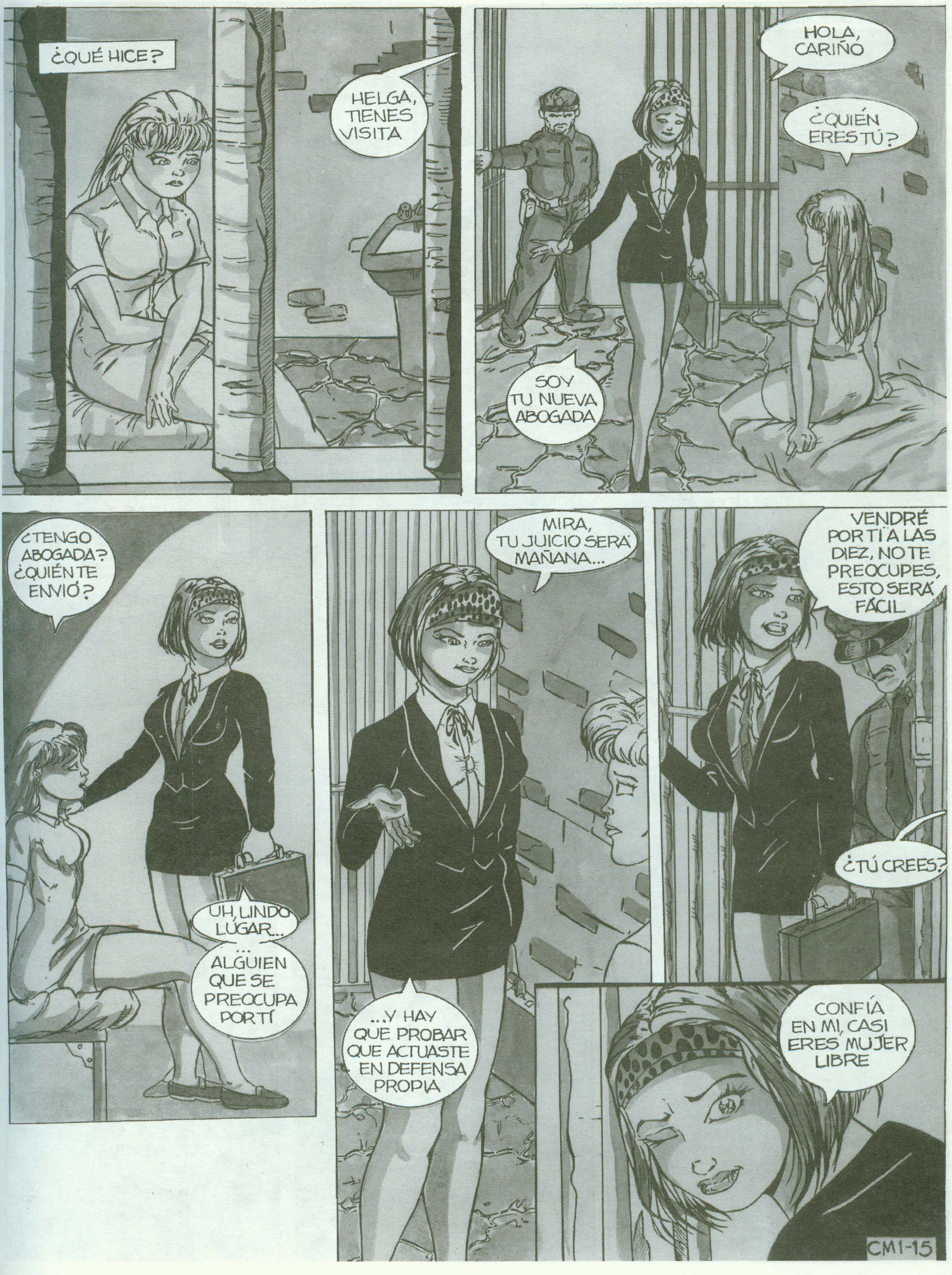

BUENO, ELLA VIENE DE UNA FAMILIA MUY POBRE... SU PADRE ERA ALCOHÓLICO Y SU MADRE ERA EL ÚNICO SOSTÉN ECONÓMICO
DEBIDO A SU PROBLEMA DEL VINO, SU PADRE CONSTANTEMENTE LA GOLPEABA, POR LO QUE SU MADRE, FRECUENTEMENTE, TENÍA QUE DEFENDERLA
PERO AL CUMPLIR LOS OCHO AÑOS DE EDAD, OCURRIÓ ALGO QUE LA DEJARÍA MARCADA DE POR VIDA: SU MADRE FUE ULTRAJADA Y ASESINADA POR UN MANIACO.
LA MUERTE DE LA MUJER AFECTÓ TANTO AL HOMBRE, QUE SU FORMA DE BEBER AUMENTÓ, VIÉNDOSE IMPOSIBILITADO PARA CUIDAR A LA NIÑA, CUYA CUSTODIA PASÓ A MANOS DE SU TÍA, Y EL CAMIONERO CON EL QUE VIVÍA.
CM1-10

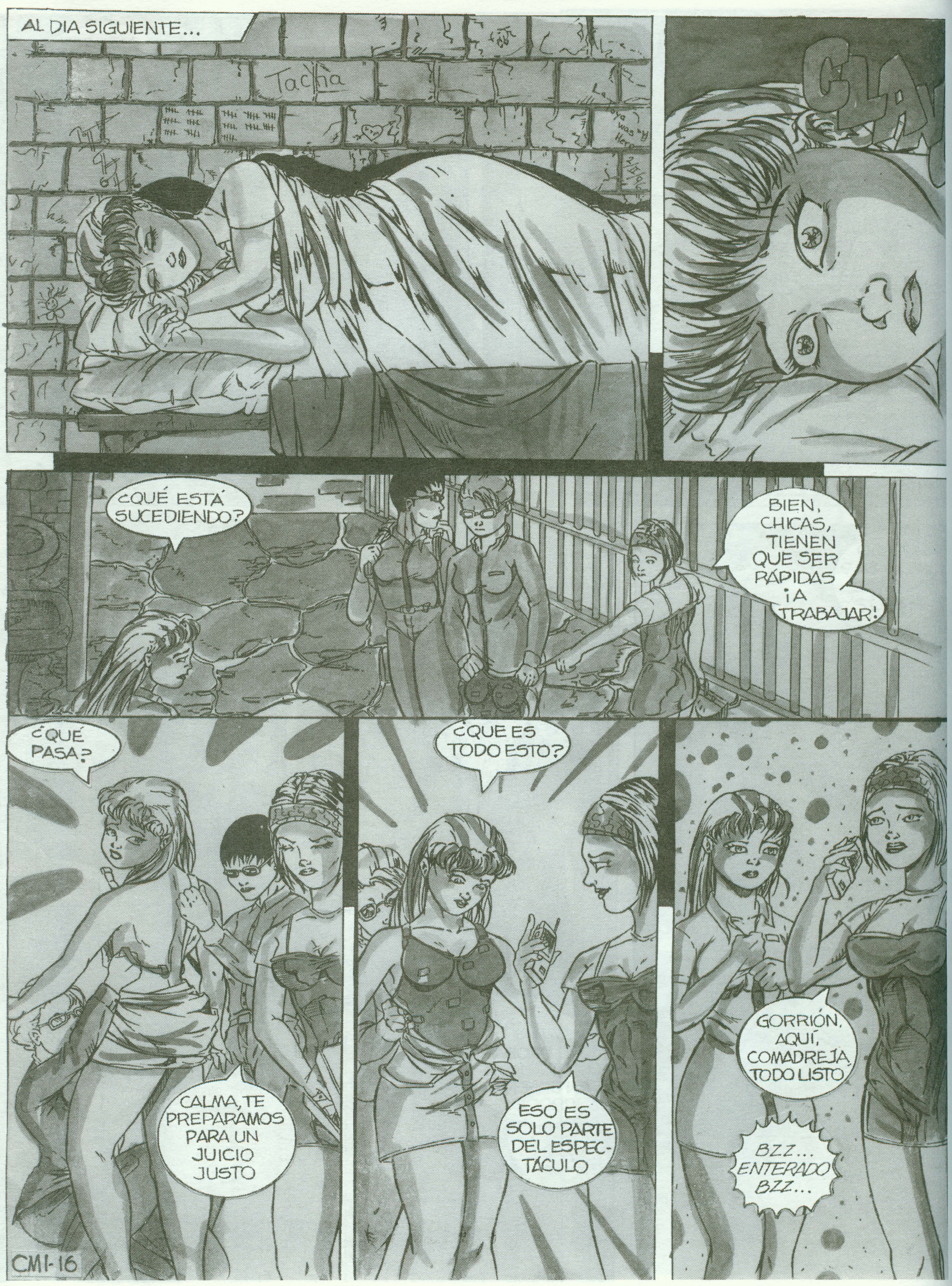

CUANDO HELGA TENÍA TRECE AÑOS, SU "TIO" TRATÓ DE ABUSAR DE ELLA, AFORTUNADAMENTE SU TÍA APARECIÓ, Y EVITÓ TODO, PERO EL HOMBRE CULPABA A LA NIÑA DE MUCHAS COSAS, ELLA, AL OIR ESO, SALIÓ CORRIENDO DE LA CASA.
EN SU LOCA CARRERA, SE TROPEZÓ CON UN POLICÍA QUE INTENTÓ AYUDARLA, PERO HELGA COMENZÓ A FORCEJEAR CON ÉL
LUEGO DE LAS AVERIGUACIONES, SE PUSO AL TÍO A DISPOSICIÓN DE LAS AUTORIDADES, Y HELGA PASÓ A MI CUIDADO. DURANTE SU TRATAMIENTO, ME DÍ CUENTA DEL ENORME POTENCIAL DE LA NIÑA, QUIEN POSEÍA UNA MEMORIA FOTOGRÁFICA. ESTO AYUDÓ MUCHO A SU RECUPERACIÓN.
Y HOY, LUEGO DE 5 AÑOS, ESTA CURADA, GRACIAS A MI.
INCLUSO GOZA DE UN TRABAJO ESTABLE
¡OH! SE SUPONE QUE YO DEBO ESTAR YA EN MI OFICINA
HASTA LUEGO SRA. LEE, GRACIAS
ADIÓS SR. MARCO
CM1-11


TARA
SÍ, SEÑORA
AQUÍ GRABÉ TODO SOBRE HELGA
CREO QUE LA BÚSQUEDA TERMINÓ, HAZ QUE LA VIGILEN
UNA SEMANA DESPUÉS..
EN SERIO, LE GUSTAS, HELGA
NO TE CREO...
¿NO HAS NOTADO CÓMO TE MIRA?
SÍ, CLARO
DISCULPEN QUE LAS INTERRUMPA, SEÑORITAS
¿QUÉ SUCEDE, SEÑOR?
CM1-12

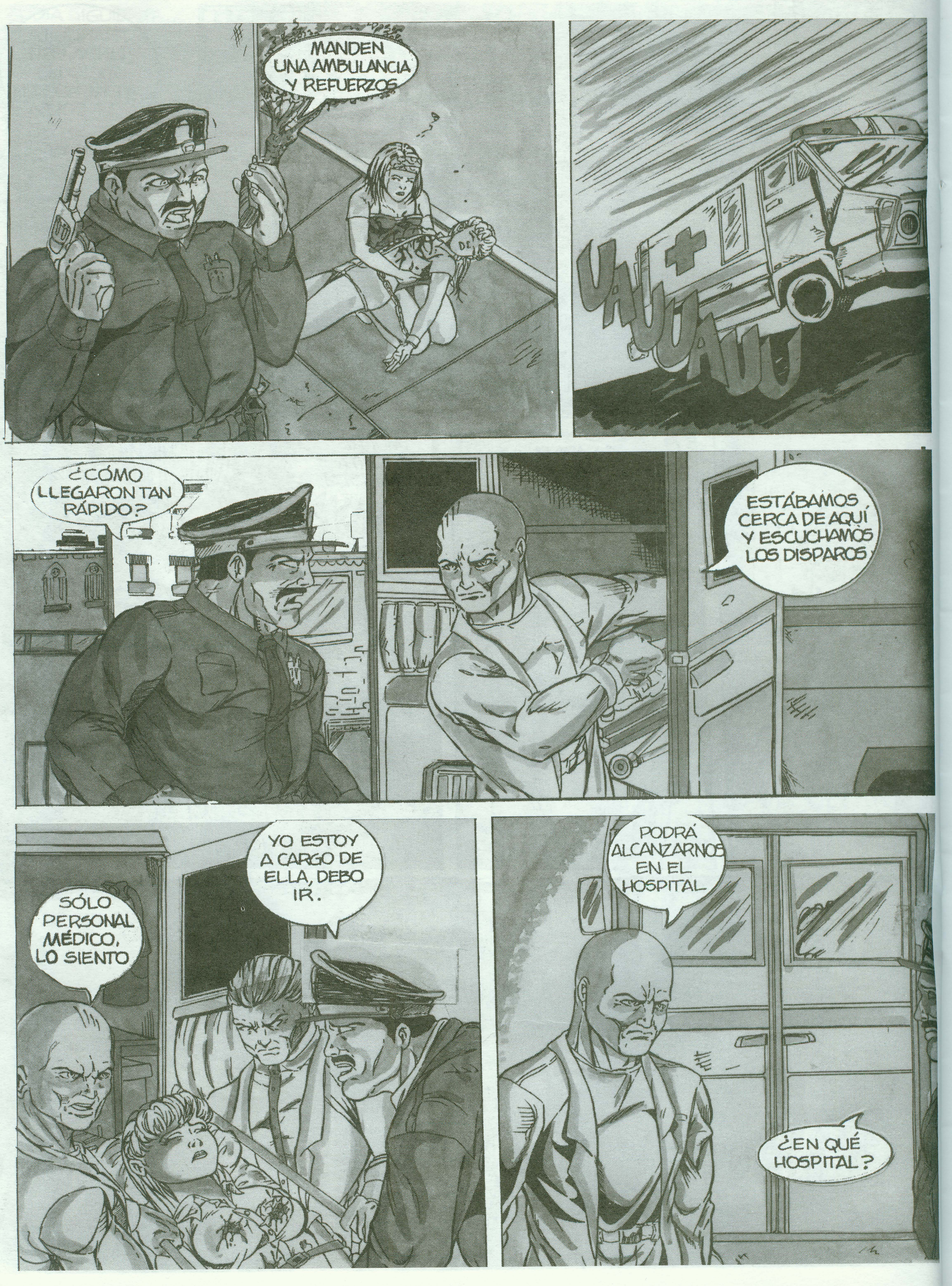

NECESITO QUE TRABAJEN ESTE FIN DE SEMANA PARA TERMINAR ESTO
SE LES PAGARÁ TIEMPO EXTRA
SÍ, SEÑOR, AQUÍ ESTAREMOS EL FIN DE SEMANA
ESO ESPERO, SEÑORITA, ESO ESPERO
ESE FIN DE SEMANA...
CARAY. SI KARLA HUBIESE VENIDO A TRABAJAR HOY, YA HABRIAMOS TERMINADO
¿TODAVÍA ESTÁS AQUÍ?
OH, SEÑOR
¿HAS TRABAJADO TODO ESTE TIEMPOS
SÍ, Y AÚN NO TERMINO
¿QUÉ TE PARECE SI...
...TOMAMOS UN DESCANSO
Y-YO


TRANQUILO, SEÑOR!
¡PLAF!
¡UGH!
¡OYE! ¡SI NO HACES LO QUE YO TE DIGA, TE DESPEDIRÉ!
CON TUS ANTECEDENTES SERÁ IMPOSIBLE QUE ENCUENTRES EMPLEO
ASÍ ME GUSTA
N-NO
NO
¡NO!
THUD
ZAK
¡NO! ¡NO! ¡NO!
¿QUÉ HICE?


¿QUÉ HICE?
HELGA, TIENES VISITA
HOLA, CARIÑO
¿QUIÉN ERES TÚ?
SOY TU NUEVA ABOGADA
¿TENGO ABOGADA? ¿QUIÉN TE ENVIÓ?
UH, LINDO LUGAR...
... ALGUIEN QUE SE PREOCUPA POR TÍ
MIRA, TU JUICIO SERÁ MAÑANA...
...Y HAY QUE PROBAR QUE ACTUASTE EN DEFENSA PROPIA
VENDRÉ POR TÍ A LAS DIEZ, NO TE PREOCUPES, ESTO SERÁ FÁCIL
¿TÚ CREES?
CONFÍA EN MI, CASI ERES MUJER LIBRE


AL DIA SIGUIENTE...
Tacha
CLA
¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO?
BIEN, CHICAS, TIENEN QUE SER RÁPIDAS ¡A TRABAJAR!
¿QUÉ PASA?
CALMA, TE PREPARAMOS PARA UN JUICIO JUSTO
¿QUE ES TODO ESTO?
ESO ES SOLO PARTE DEL ESPECTÁCULO
GORRIÓN, AQUÍ, COMADREJA, TODO LISTO
BZZ... ENTERADO BZZ...

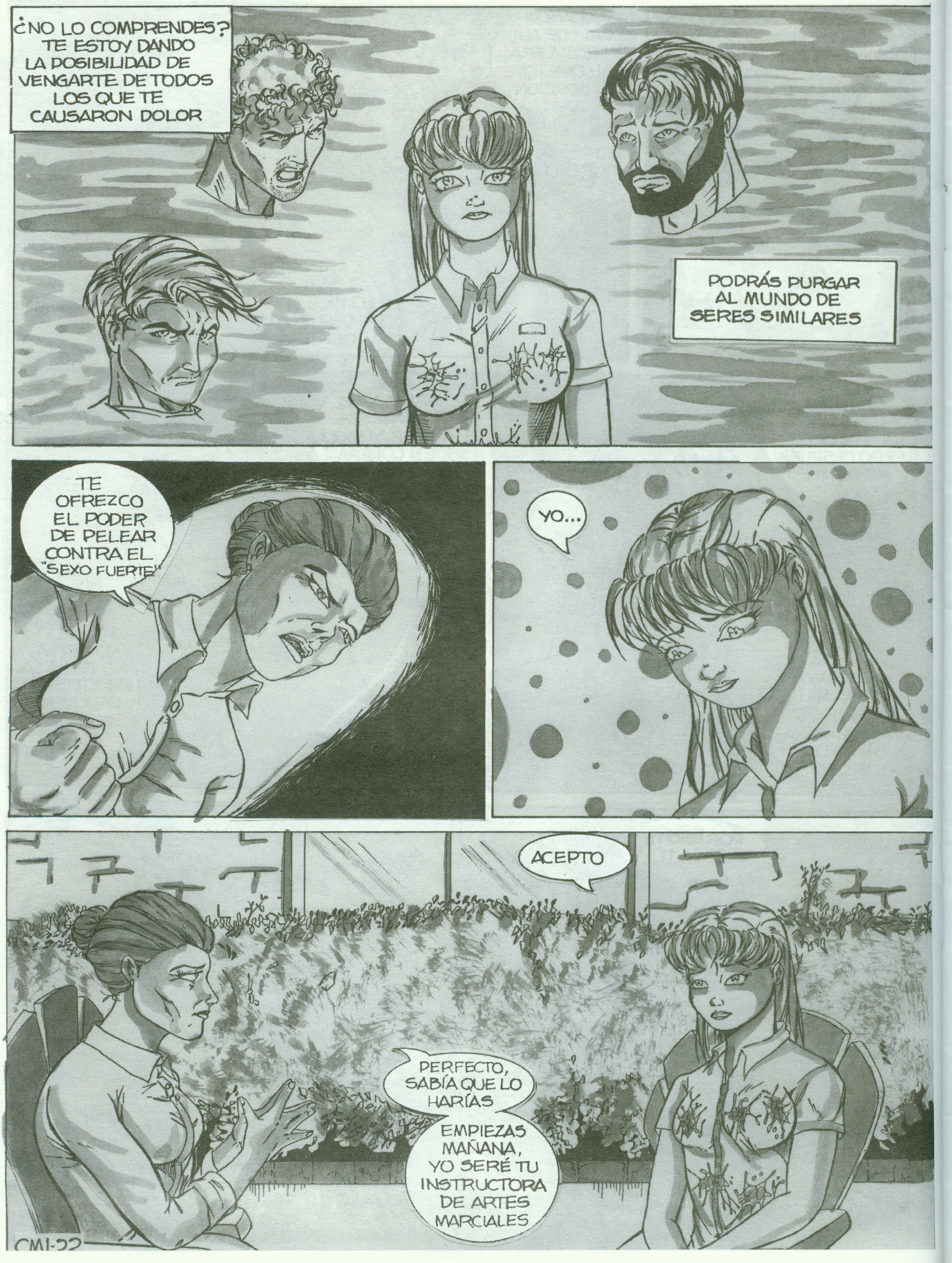
TRANQUILA, LINDA, ESTE JUCIO LO TENEMOS EN LA BOLSA
NADA PUEDE SALIR MAL
¡MUERE MALDITA FEMINISTA!
BLAM
BLAM
BLAM
¡QUÉ DIA..!
¡HELGA!


MANDEN UNA AMBULANCIA Y REFUERZOS
UAUUAUU
¿CÓMO LLEGARON TAN RÁPIDO?
ESTÁBAMOS CERCA DE AQUÍ Y ESCUCHAMOS LOS DISPAROS
SÓLO PERSONAL MÉDICO, LO SIENTO
YO ESTOY A CARGO DE ELLA, DEBO IR.
PODRÁ ALCANZARNOS EN EL HOSPITAL
¿EN QUÉ HOSPITAL?

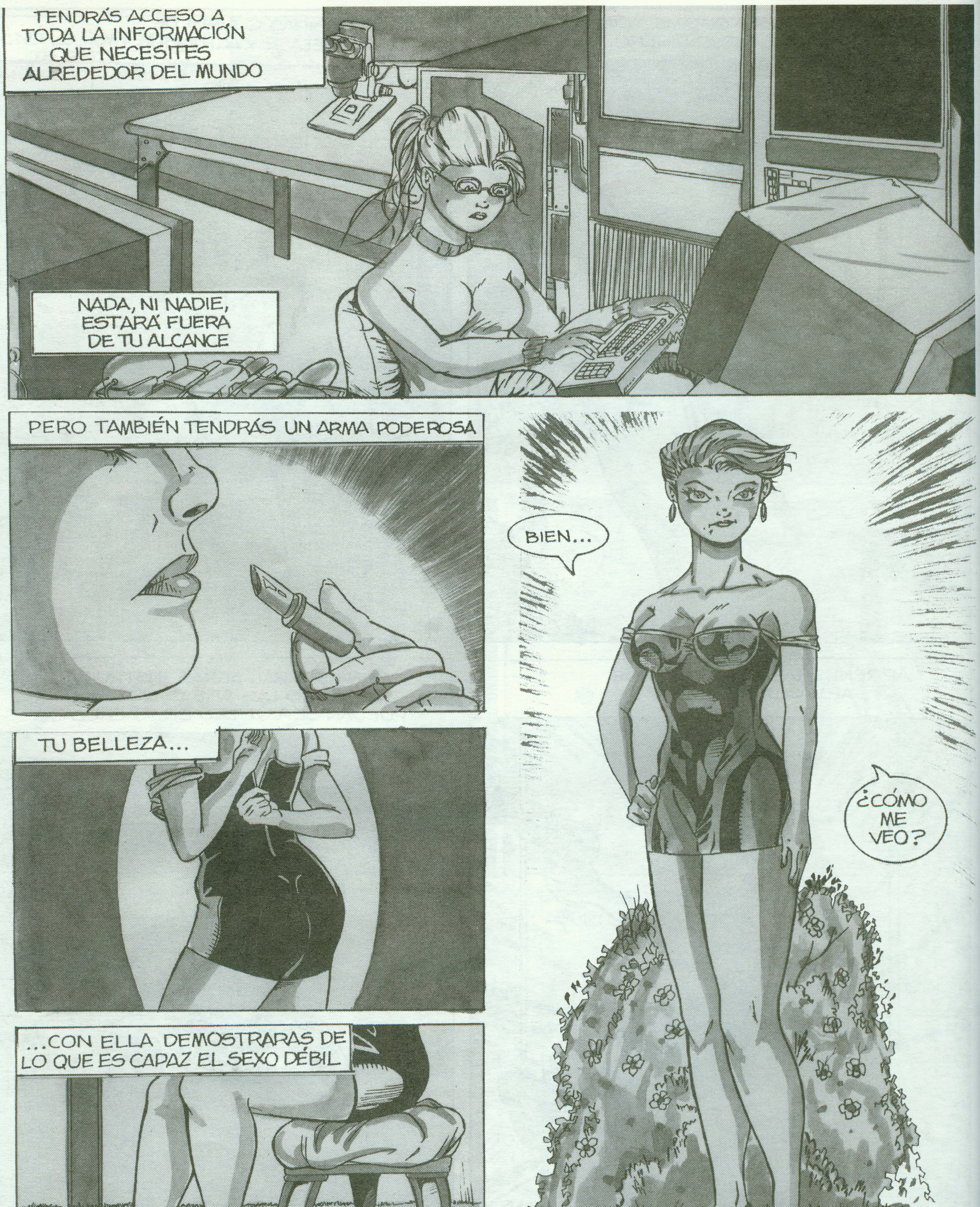
EL MÁS CERCANO
¿POR QUÉ TARDARON TANTO?
¡POR DIOS, SÁQUENLA DE AHÍ, DEBE ESTAR MURIÉNDOSE DE CALOR!
¿DÓNDE ESTOY? ¿QUIÉN ES USTED?
PERMÍTAME PRESENTARME, MI NOMBRE ES, SAMANTHA LEE Y ESTA ES MI MANSIÓN
¡ESTOY SANGRANDO!
OH, NO, ES SOLO SANGRE ARTIFICIAL
DISCULPA QUE NO TE DIJÉRAMOS NADA, PERO ERA NECESARIO EL "DRAMA"
CM1-19

SÍGUEME, TUS PREGUNTAS SERÁN CONTESTADAS
¿LIMONADA?
NO, GRACIAS
¿POR QUÉ LAS MOLESTIAS DE TRAERME?
PONGAMOSLO ASÍ: YO CONOZCO TU HISTORIA AHORA TE VOY A CONTAR LA MÍA.
HACE MUCHO TIEMPO CONTRAJE NUPCIAS CON UN JAPONÉS SUMAMENTE RICO
SU NOMBRE ERA YASHIRO LEE
EL HOMBRE RESULTÓ SER UN DEPRAVADO SEXUAL Y ME HACÍA HUMILLARME COMO MUJER
ME HACÍA CUMPLIR SUS CAPRICHOS MAS SUCIOS, AÚN DELANTE DE SUS AMIGOS... ESO ERA DENIGRANTE PARA MI!
EL ACABOSE VINO CUANDO ME OBLIGÓ A TENER RELACIONES CON UN "POSIBLE" SOCIO.

EL TIPO ERA UN SADOMASOQUISTA Y ME GOLPEO TANTO, QUE PASÉ VARIOS DIAS EN EL HOSPITAL
CUANDO SALÍ DE AHÍ, MI RABIA ERA TAL, QUE TOMÉ LA DESICIÓN DE...
...MATAR A MI MARIDO... LO HICE APARECER UN ACCIDENTE
SENTÍ UNA GRAN SATISFACCIÓN AL HACERLO, PERO DESPUÉS ME SENTÍ VACÍA
SABÍA QUE COMO ÉL, HABIA MILES DE MACHISTAS QUE DENIGRABAN A LA MUJER
PASÉ VARIOS AÑOS TRATANDO DE PELEAR, YO SOLA EN CONTRA DE ELLOS
PERO NO PODÍA, NO TENIA LA EXPERIENCIA Y LA JUVENTUD NECESARIA...
POR ESO TE ELEGÍ A TÍ...
PERO YO... NO PUEDO
CM1-21


¿NO LO COMPRENDES? TE ESTOY DANDO LA POSIBILIDAD DE VENGARTE DE TODOS LOS QUE TE CAUSARON DOLOR
PODRÁS PURGAR AL MUNDO DE SERES SIMILARES
TE OFREZCO EL PODER DE PELEAR CONTRA EL "SEXO FUERTE"
YO...
ACEPTO
PERFECTO, SABÍA QUE LO HARÍAS
EMPIEZAS MAÑANA, YO SERÉ TU INSTRUCTORA DE ARTES MARCIALES

ES LO ÚNICO BUENO QUE ME HEREDO MI MARIDO...ADEMÁS DE SU DINERO
RECIBIRÁS CLASES DE MODELAJE Y ACTUACIÓN
APRENDERÁS EL MANEJO DE ARMAS DE FUEGO...
BANG
Y EN GENERAL SERÁS INSTRUÍDA EN TODAS LAS ÁREAS QUE TE PUEDAN SER ÚTILES EN TU CRUZADA


TENDRÁS ACCESO A TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITES ALREDEDOR DEL MUNDO
NADA, NI NADIE, ESTARÁ FUERA DE TU ALCANCE
PERO TAMBIÉN TENDRÁS UN ARMA PODEROSA
TU BELLEZA...
...CON ELLA DEMOSTRARAS DE LO QUE ES CAPAZ EL SEXO DÉBIL
CM1-24
BIEN...
¿CÓMO ME VEO?
CONTINUARÁ...

Noticias

A continuación les daremos los nuevos títulos que aparecerán en el próximo mes de agosto:

Tinieblas.

Cada 52 años nuestros. en el antiguo y místico reino de Shibalba, hay una competencia entre los hermanos Hun-kame y Vukub-Kame para determinar quién gobernará el panteón de los dioses Mayas. En esta ocasión, triunfa el valeroso y sabio Hun-Kame y decide que su primer acto como regente es buscar un nuevo paladín para defender entre los hombres los valores del honor y justicia. Él le encargará a Alushe la difícil tarea de encontrar a un mortal con las características adecuadas. Así, encuentra a Daniel Leal, un atleta y gimnasta consumado, que cumple con lo necesario para defender a los débiles y, al mismo tiempo, cumple con la pureza de corazón necesaria para usar la máscara de... TINIEBLAS.

Conca.

Durante la segunda misión GEMINI II, el Teniente Martin Conrad Campbell sufre un cambio: al ser expuesto a la radiación espacial, su cuerpo sufre serios daños mutándolo en un gorila gigante, pero a la vez incrementando su intelecto a un 200%. Él ahora es el gorila llamado Conca que en su búsqueda, no por saber qué le sucedió, sino por saber cuál es su objetivo en la Tierra, lucha contra pandilleros, mafiosos y narcotraficantes.

Nuevo nombre, nueva ciudad, nueva vida... a veces los cambios son para mejorar.

I. Doll.

Cada 200 años nace un caballero elegido que deberá enfrentar a la Reina de la Obscuridad y a sus demonios, brujas y otras criaturas de la noche que son sus fieles seguidores. Lo que estos seres no saben es que el nuevo elegido ¡luchará a ritmo de Rock!.

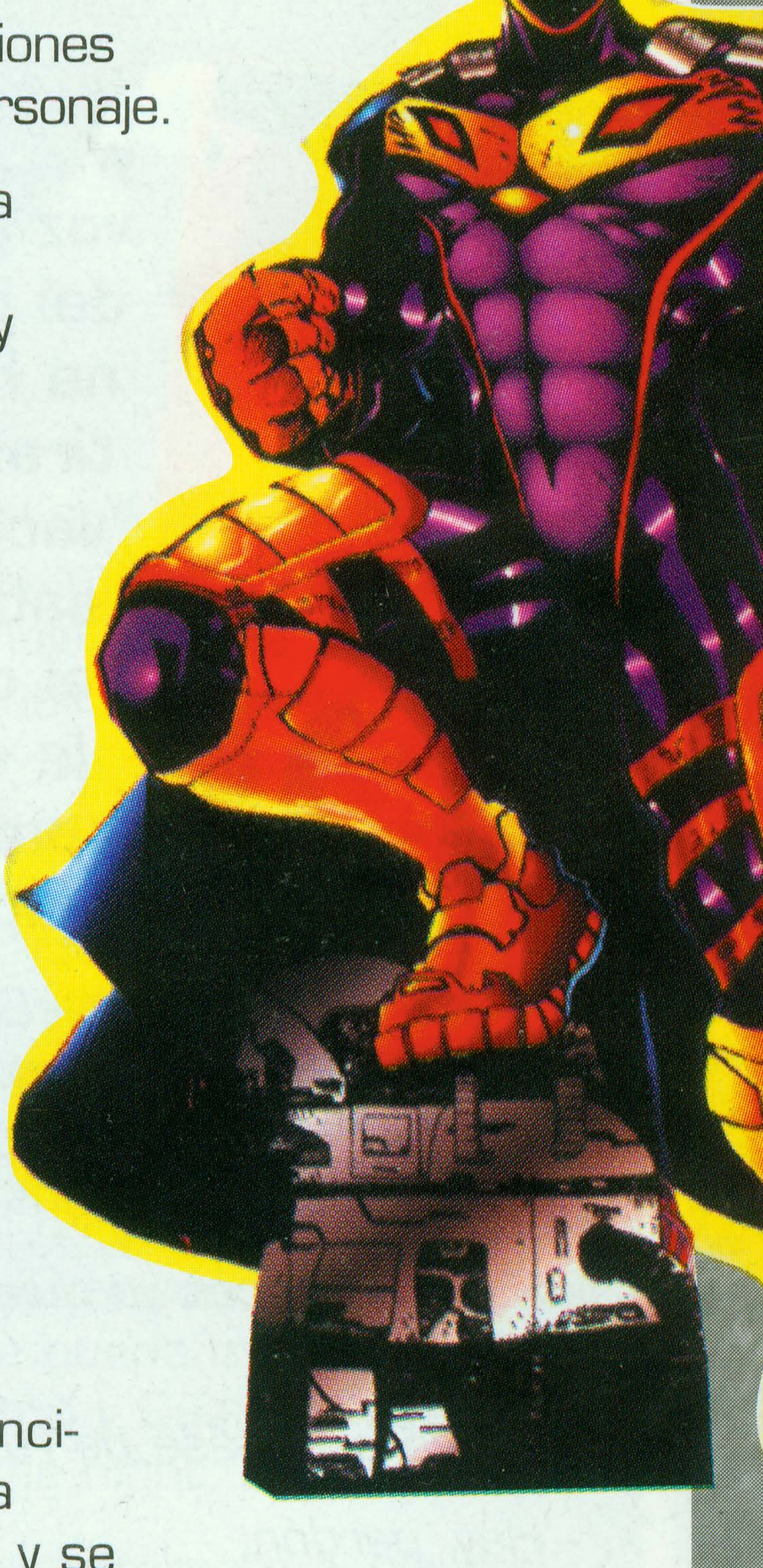
En 1996, I. Doll debutó en un proyecto editorial con una corta pero exitosa serie, terminando su primera parte en 1997 pero dejando a sus fans esperando por nuevas aventuras. ¡Ahora I. Doll regresa!.

Irene, Nicholas, Moira, Iván y Jareth se preparan para combatir nuevamente al malvado Horei en una gesta para evitar que la Reina de la Obscuridad reclame su trono y domine a la humanidad.

Zeraky

Un peligro muy grande ha despertado y todas las deidades celestiales conocen su nombre: el temible Netheros que, con sus hordas de seguidores y sus poderes malignos, amenaza la paz del mundo y planea gobernar todo el universo. Sin embargo, de una noble tradición de guerreros, los Zeraky, surgen tres jóvenes dispuestos a frustrar las crueles ambiciones del terrible personaje.

Ésta es la historia de Cramil, Raik y Saisa: el equipo Zeraky.



COPYRIGHT ©
MR 1998
TIN&CORP,
S.A. DE C.V.
TODOS LOS
DERECHOS
RESERRVADOS

Angelus.

"En el principio solo había obscuridad... y se hizo la luz, él creó la Tierra... y entonces..."

Ya deben estar hasta el gorro de este cuento ¿No? y también del rollo de "la lucha entre el bien y el mal" y de cómo Luzbel busca llevar a la humanidad a la tentación... pero ustedes no saben que la historia no es como se las contaron.

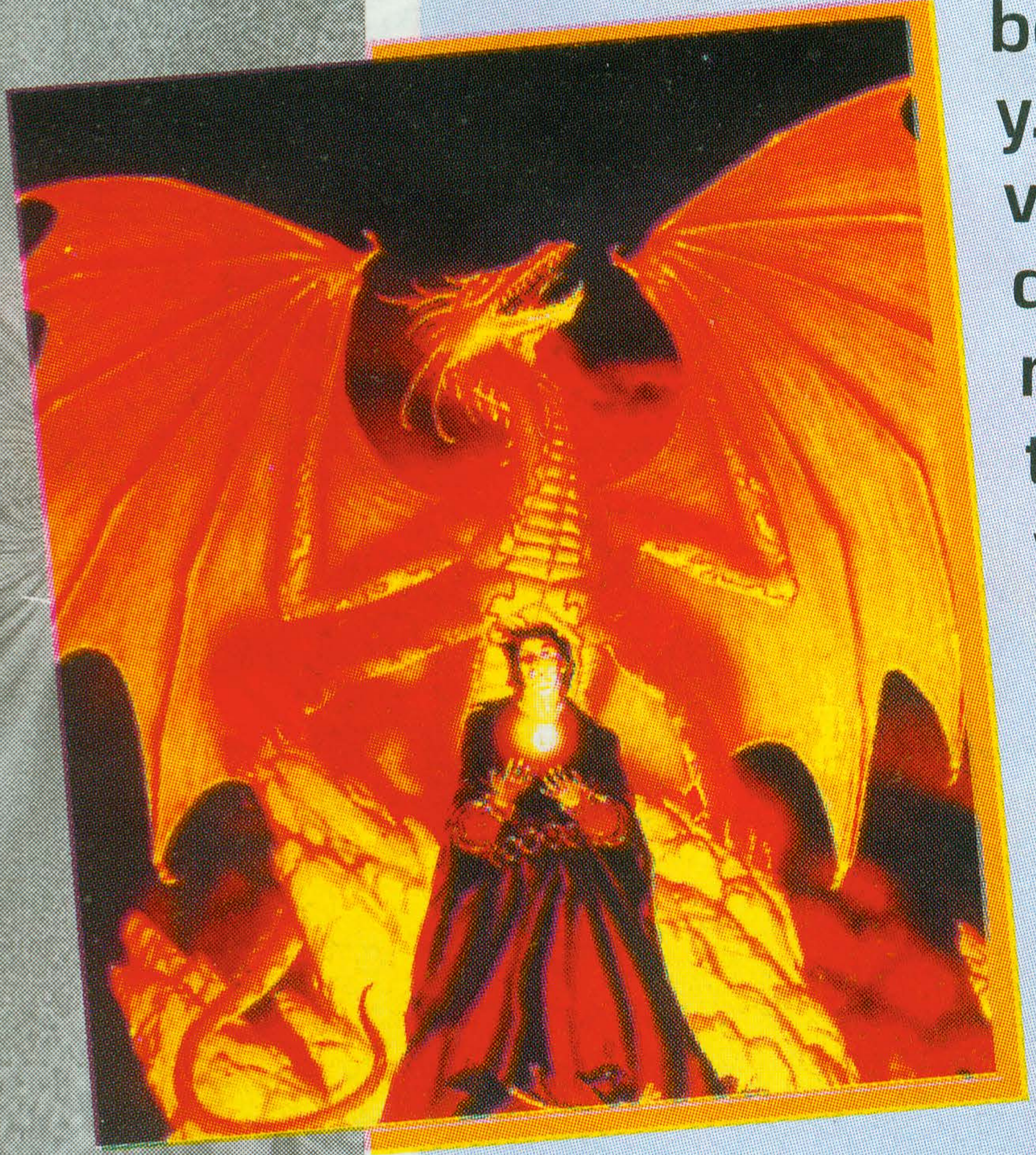
Angelus relata el interminable camino de Luzbel, el Arcángel del Juicio, en su búsqueda para poner a prueba a la humanidad... y ponerse a prueba a sí mismo.

Dragones y Hadas
R.Tolkien

AVENTUREROS DE LA Imaginación

Por Juan Antonio Dávalos

Allá, en el lejano reino de Mordok, después de tremenda batalla con un ejército de feroces trolls, el joven elfo Adriel, con ayuda del poder mágico del hechicero Eskort, había llegado hasta la tétrica torre de las tinieblas donde su doncella se encontraba prisionera. Cuando está a punto de rescatarla, una horrenda criatura se abalanza con una furia bestial sobre él y... en eso la voz del Maestro del juego ordena hacer una tirada de salvación para saber cuál es el destino que le espera al emocionado jugador.



- Es muy común escuchar crónicas como ésta al momento de realizar una partida de los llamados Juegos de rol

- Pues entonces yo quiero mi rol de canela.

-¡No de esa clase de rol!

- Hay, perdón.

- Como decía antes de ser interrumpido, los juegos de rol o de interpretación son básicamente una serie de reglas con un tema en especial en donde los jugadores toman el papel o el rol de un personaje que puede ser desde un caballero, una criatura, un vampiro, etc., sin importar el sexo que se escoja.

- ¡Si! yo quiero ser un hada o un dragón.

- Ejem... .En estos juegos, las aventuras se realizan en la imaginación del jugador el cual es dirigido por un guía conocido como el Maestro del juego (Game master). Él es el que mantiene el orden del juego, conoce las reglas y decide si un jugador necesita hacer una tirada de dados cuyos puntos decidirán si se tiene éxito en la misión o fracasa de la forma más humillante (vulgarmente dicho: "se muere").

Tal vez, en un principio, pudiese sonar aburrido pero si te pones a pensar... no hay límites tanto en los personajes a escoger como en las aventuras tan emocionantes que puedes experimentar las cuales van desde caminar por una calle buscando un objeto hasta enfrentar a la peor amenaza del universo (y sobrevivir en el intento); así, te das cuenta que hay diversión para rato.

El juego de rol se ha vuelto muy popular en nuestro país y tiene una gran variedad de títulos que puedes encontrar como por ejemplo las aventuras místicas, futuristas, apocalípticas, etc., dando un gran surtido al jugador más exigente. La popularidad de estos juegos es tanta que las compañías fílmicas se han basado en ellos para realizar producciones de éxito como Calabozos y Dragones, Battle Tech o Criminales y Vampiros; aunque en otros casos los trabajos ya editados han servido para la creación de juegos de rol. Un ejemplo es El libro del señor de los anillos o el anime Bubble Gum Crisis (los autores son Jr. Tolkien y Kenichi Sonoda, respectivamente). En la actualidad existe la variante en videojuegos conocida como RPG (Rolling Play Game), en donde, dependiendo de las decisiones que tomes a lo largo de la historia, el final puede variar drásticamente (sino qué chiste tendría ¿no?).

Como verás, no necesitas de muchas cosas para divertirte pues tienes la mejor herramienta de diversión que existe y que has tenido desde que naciste: tu imaginación, y aunque pase el tiempo, ésta nunca pasará de moda; no dejes de ejercitar tu imaginación. De igual forma, no dejes de escribir a Conexión Manga.

Por cierto, para los que se quedaron con la duda de la tirada de salvación, siento comunicares que el pobre elfo no logró sobrevivir al ataque de la criatura (que crueldad ¿no lo creen?). Hasta la vista.

EL JUEGO DE VIDEO DE FIN DE SIGLO

Playstation

Por Ángel Zúñiga

Cuando el equipo de entretenimiento Nintendo llegó a México, a mediados de los años ochenta, los juegos de video salieron de los locales llamados popularmente "maquinitas" y llegaron a las casas sustituyendo al Atari, el más conocido hasta entonces.

NINTENDO

El Nintendo conquistó rápidamente a los jugadores y así se estableció como el juego preferido en muy poco tiempo. Comenzaron a surgir los competidores: Sega, Turbograff 16, etc. Incluso, Nintendo mejoró sus sistemas al lanzar a la venta el Game boy (videojuego portátil) y el Super Nintendo (con mayor capacidad para procesar datos).

PLAYSTATION

Actualmente, el **Playstation** se consolida como el favorito del público y de los videojugadores experimentados. Este sistema utiliza la tecnología del disco compacto (CD) para crear sus juegos, a diferencia de los anteriores que usan cartuchos. Esto es debido a que el CD es más económico, comercial y práctico.

El Playstation nació de un proyecto especial entre Nintendo y Sony (poderosa empresa en la producción de televisores, equipos de sonido, etc.). Éste consistía en crear un procesador de CD para adaptarlo al sistema Supernintendo y así poder lanzar a la venta juegos con mejor calidad de imagen y sonido. Finalmente, el trato no se llevó a cabo debido a que Sony insistió en que el sistema de CD debía quedar bajo la firma y control de la empresa, lo que no le satisfacía a Nintendo quien abandonó el proyecto (que iba a llamarse "Reality") y se concentró en la creación del **Nintendo 64** (N64). Sony, que ya tenía los planos del procesador del CD, decidió llevar a cabo el proyecto y lanzó el sistema por su cuenta. Así fue como se dio a conocer el Playstation en Japón entre los años de 1994 y 1995.

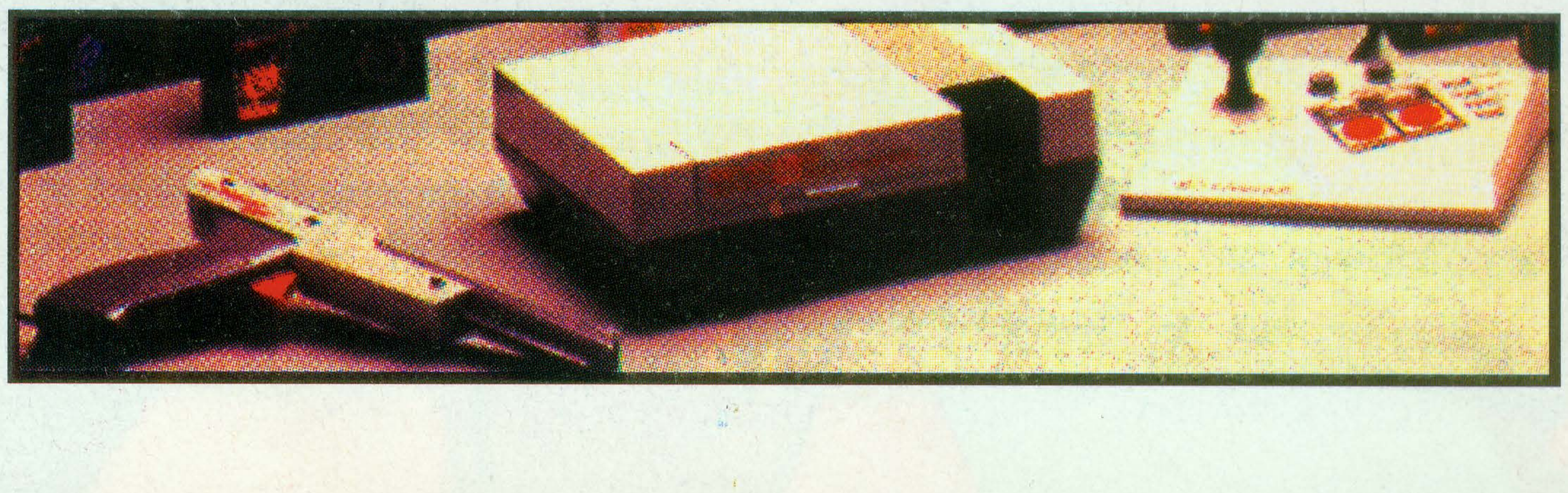
En México, el Playstation llegó primero a los locales de piratería y fayuca. Con lentitud, el sistema se ha vuelto legal en México; ya está disponible en tiendas de prestigio. Sin embargo, no por esto el Playstation se ha vuelto menos propenso a la piratería; de hecho, ésta ha aumentado (es mucho más fácil y barato copiar un CD que un cartucho).

Entre las características técnicas del Playstation, destaca su procesador de 32 bits, con el que pueden presentar 30 cuadros de imagen (frames) por segundo; maneja más de 16 millones de colores simultáneamente, además de poder guardar información de los juegos en pequeñas tarjetas de memoria que se adosan a los controles, con lo que se puede ir guardando los avances obtenidos durante el juego.

Varios licenciatarios (empresas que producen juegos de video) han creado muchos de sus juegos para el Playstation (se puede mencionar Metal Gear Solid y Castlevania: Simphony of the night, entre otros).

Entre lo que promete el playstation para el futuro, es el lanzamiento del **Playstation 2** que se presume que tendrá un procesador de hasta 128 bits de capacidad lo cual se puede traducir a una calidad de gráficas y sonido cada vez más cercanas a la realidad.

NES

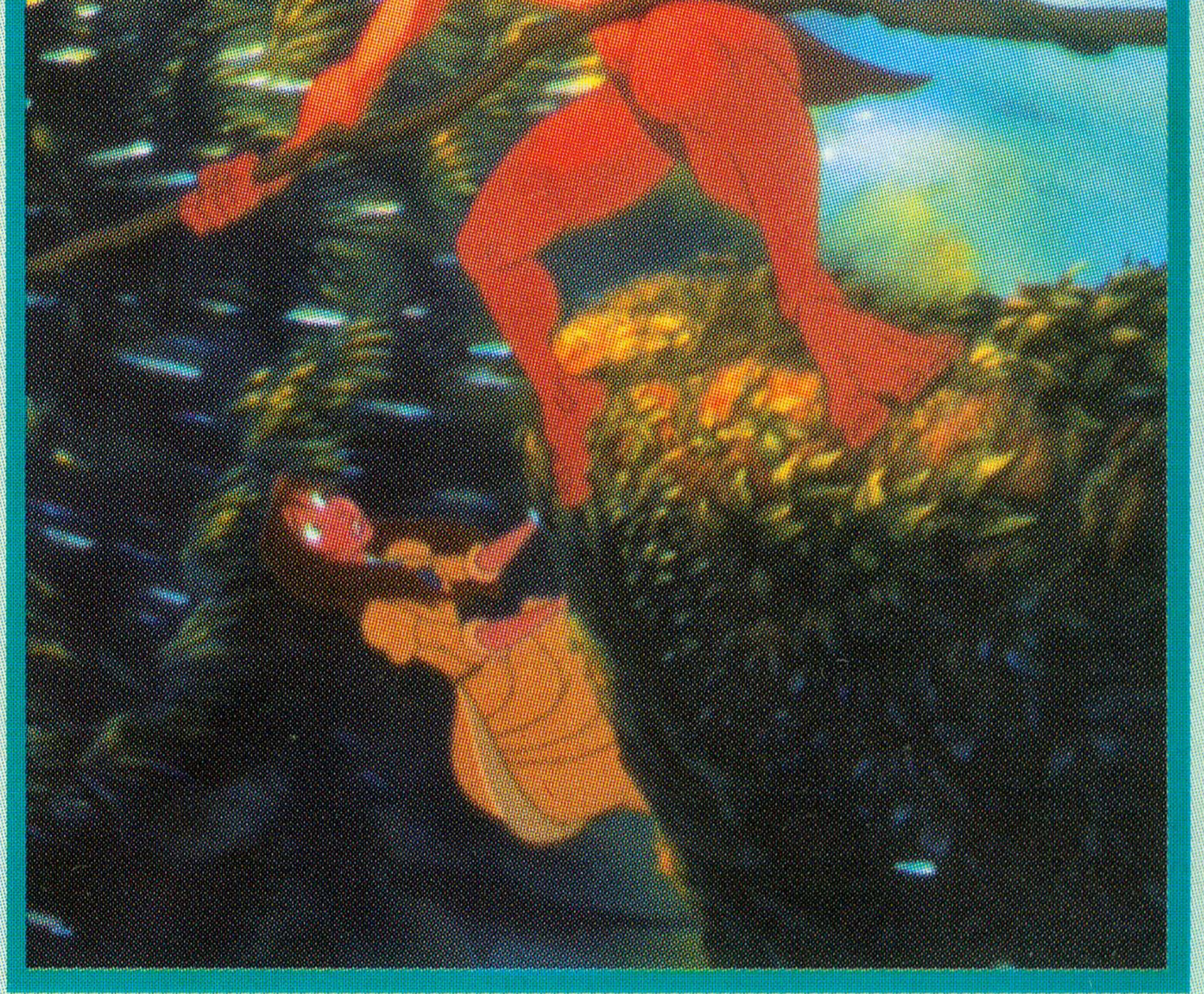


TARZÁN, LA ANIMACIÓN MÁS IMPRESIONANTE DE DISNEY

Por Martín Arceo S.

Un héroe clásico para fin de siglo.

Si alguien no ha escuchado el nombre de "Tarzán", seguramente viene de otro planeta.



El personaje creado en 1912 por Edgar Rice Burroughs, es el protagonista de dos series de televisión con actores (las dos filmadas en México), una caricatura (que se unió al mismo equipo de He-Man), decenas de películas y cómics; este personaje recibe un tratamiento digno de su leyenda a partir de los estudios Disney.

Aunque tiene cambios muy importantes que la hacen diferente de la primera novela de Burroughs, Tarzán es la película de animación más impresionante que haya hecho Disney hasta la fecha. Y conste que este comentario viene de grandes aficionados al trabajo de la compañía del ratón Mickey, quienes creían que nada superaría al Rey León o a La Bella y la Bestia.

La selva de Tarzán parece real. Las escenas en el mar son casi como ver el agua de verdad, no dibujada y el movimiento del personaje principal, ya sea luchando con fieras, corriendo entre los árboles o saltando de una liana a otra, es sencillamente impresionante.

Computadoras y lápices.

Aunque Disney uso computadoras desde la muy olvidable película El Caldero Mágico a principios de la década de los ochenta y refinó la técnica hasta llegar a los niveles prodigiosos de la estampida de búfalos en El Rey León o

la carga de los hunos en Mulan, es casi imposible pensar que Tarzán se hubiera podido hacer sin computadora. Pero mucho cuidado: la tecnología no es más que una herramienta inútil sin el elemento humano y tras de la genialidad cibernética hubo animadores que, armados de lápiz y papel, convirtieron en realidad las fantasías de Rice Burroguhs.

Para hacer que Tarzán cobrara vida, se designó a Glen Keane quien anteriormente trabajó en la sirena Ariel, la Bestia, Aladdin y Pocahontas. Para el movimiento vertiginoso entre las ramas de los árboles, Keane, en buena hora, se fijó en los deportes extremos, la patineta, el salto del bungee y la bicicleta de montaña. ¡Y se nota! Tarzán es un terremoto de acción desde la primera escena con el clásico naufragio de los padres del héroe (al que nunca se le menciona como Lord Greytoke, su nombre en el mundo de los hombres "civilizados") hasta la batalla final con los temibles villanos que encabeza el cazador John Clayton.

Monos que hablan y músicos con cacerolas.

Junto a Tarzán verás a la gorila Terk, a Kala que es la madre adoptiva del hombre mono, al líder de la manada, Kerchak, sin faltar Jane que es modosita hasta el escándalo con la terrible actuación de Lucero (!). Sin embargo, Eduardo Palomo (este si es actor de verdad, no como el cantante de ranchero Alejandro Fernández del que se dijo haría el papel) presta su arte para hacer hablar a Tarzán y junto a él hay grandes actores de doblaje, desgraciadamente héroes anónimos y muy poco reconocidos fuera de su medio. Basta mencionar que el elefante Tantor es Arturo Mercado quien ha doblado a Winnie Pooh y a Bobby Ewing de la serie Dallas.

La música está a cargo de Phill Collins quien combinó sonidos de la selva, tambores e incluso cacerolas para los ambientes que enmarcan la historia. Aunque la pronunciación en español de Collins no es de lo mejor, resulta efectivo que el mismo autor interprete las melodías; la secuencia en que los amigos de Tarzán hacen música rompiento platos y pegándole a una máquina de escribir es para morirse de risa.

En pocas palabras: Tarzán es, sin temor a equivocarnos, la mejor adaptación al siglo XX de un símbolo clásico y, al mismo tiempo, es la cumbre de una compañía que ha sabido dar entretenimiento familiar como ninguna otra.

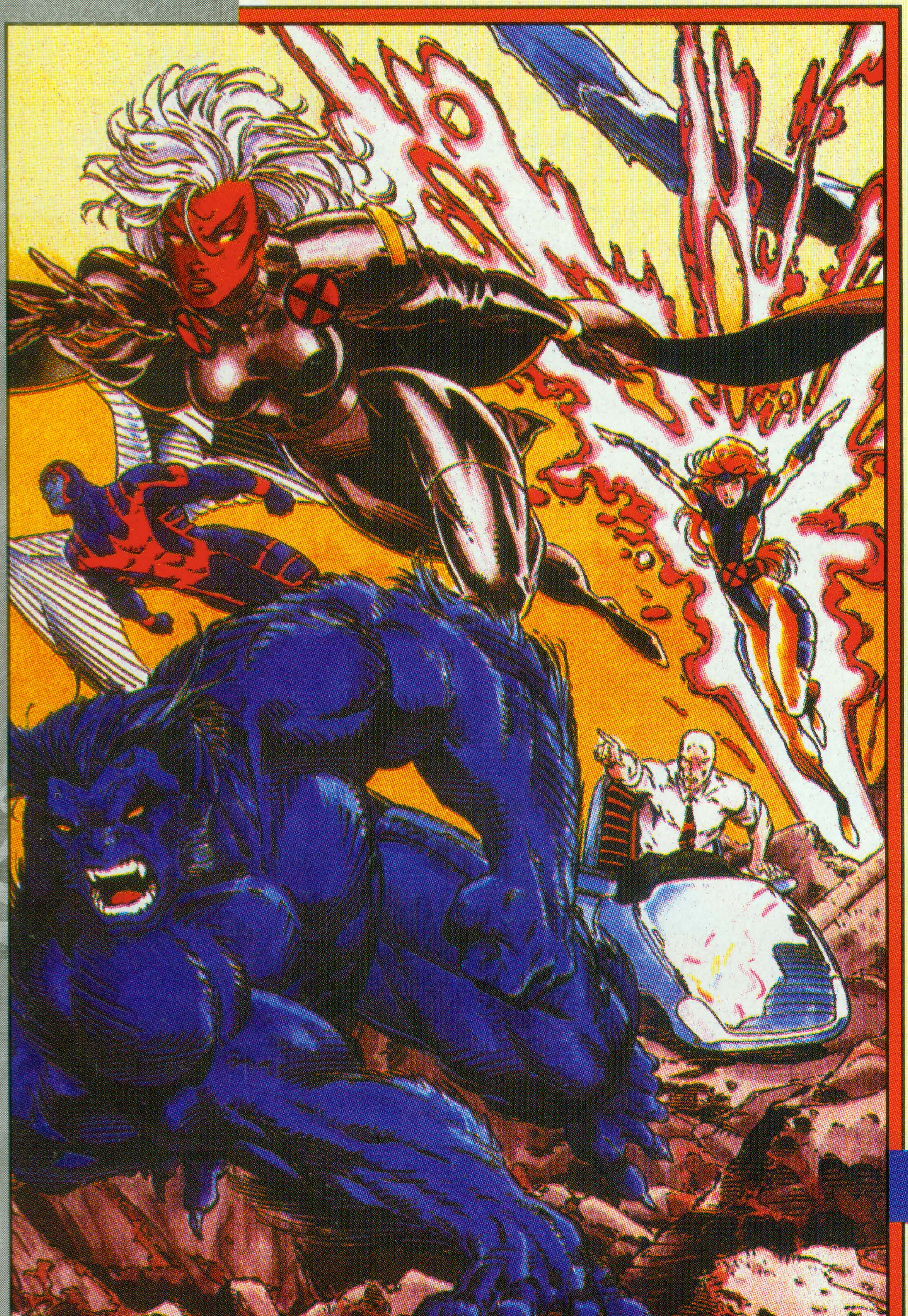
GUÍA PARA DESARROLLAR UN CÓMIC

Por José Luis Pluma Trejo

Tips para elaborar un cómic.

Hola amigos, éste es nuestro primer número y estamos muy contentos de poder llegar hasta ustedes y compartir el mundo fantástico de la historieta.

Hoy en día, el cómic o la historieta tiene una enorme demanda en todo el mundo como nunca se había visto desde hace mucho tiempo. Y es que, con esto de la globalización de los mercados, los fans de los cómics ya no tienen problemas para adquirir sus historietas favoritas de cualquier país del mundo, por lo cual la obsesión por los cómics se ha incrementado más y ha dado pie a que surjan más personas interesadas en ellos.

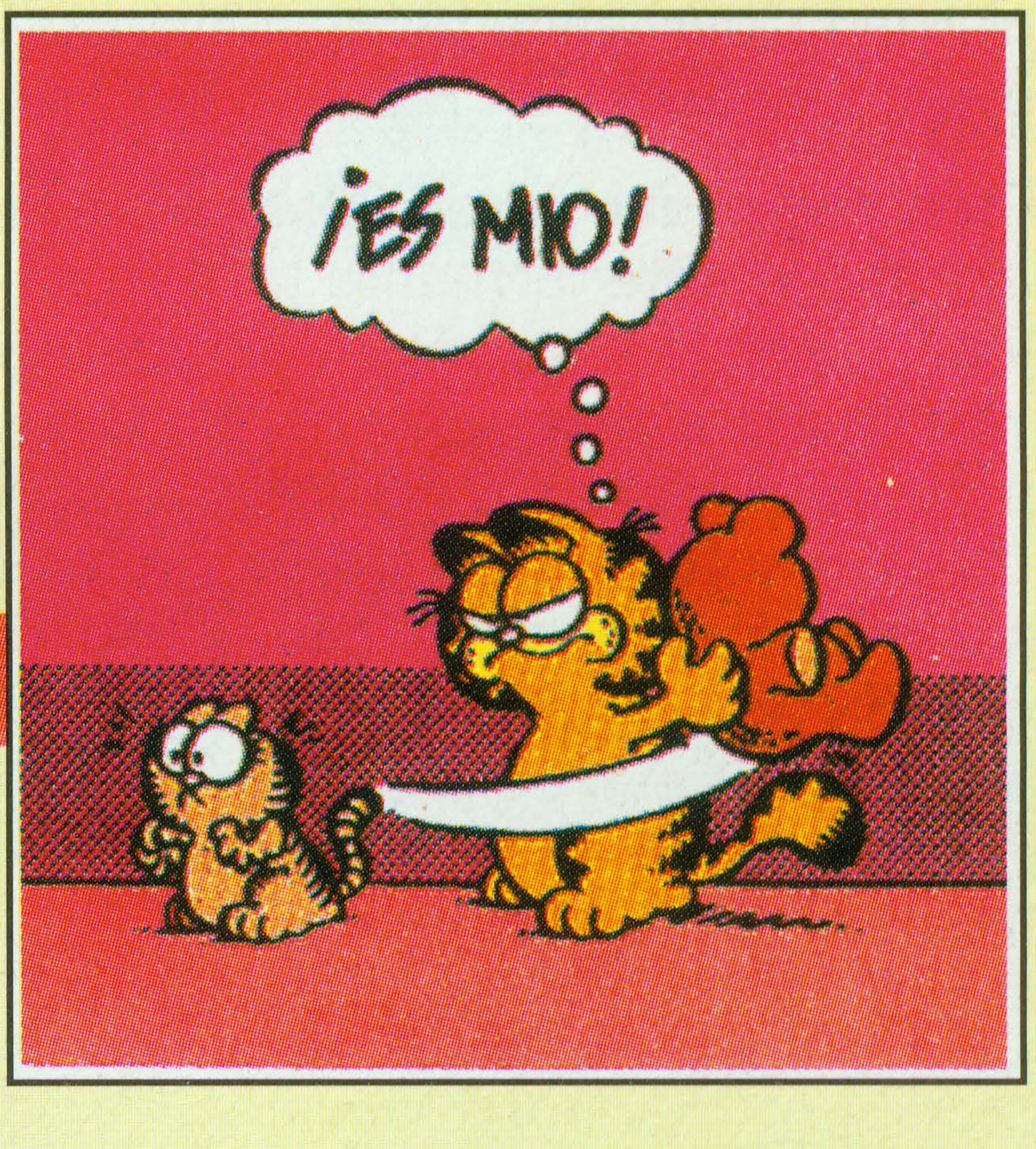


Pues bien, debido a esto, Conexión Manga, en su primer número, inicia una guía sencilla y práctica de cómo elaborar tu propio cómic siguiendo algunos consejos fáciles para que, de esta forma, des rienda suelta a tus inquietudes, ya seas guionista o dibujante.

ANTES DE ENTRAR DE LLENO AL TEMA, VEAMOS PRIMERO LO SIGUIENTE:

Los estilos de dibujo.

En el mundo del cómic existe una gran variedad de estilos, cada uno con características propias, por lo que podemos dividirlos en tres corrientes básicas: La caricatura, el estilo realista y el manga. Cada uno de estos conceptos es diferente y tiene detalles propios que lo identifican.



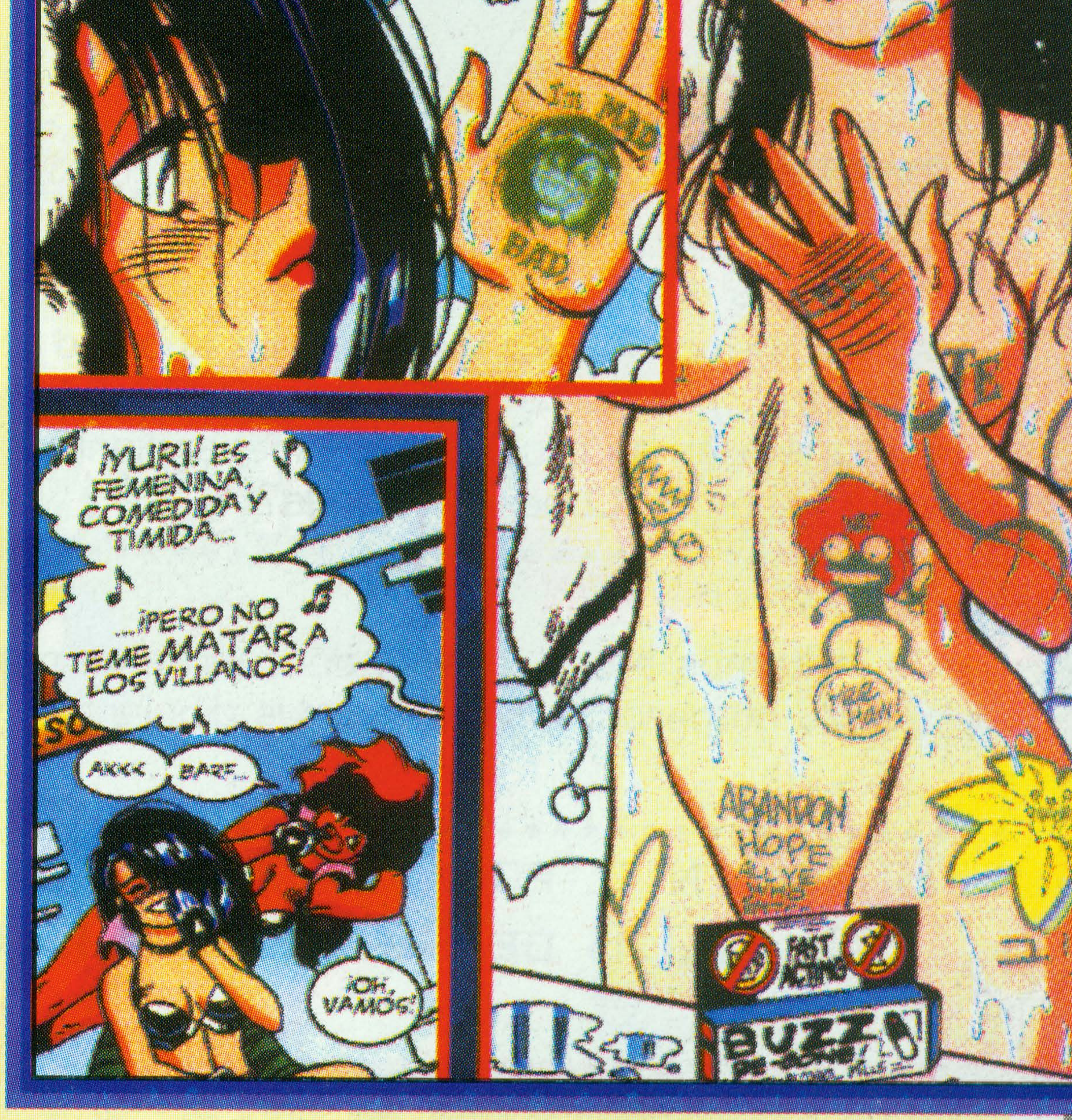
La caricatura.

Es uno de los estilos más populares del dibujo de historietas. Abarca casi todos los géneros exceptuando los de terror y drama. Se caracteriza por una extrema síntesis de la figura; el detalle se elimina al máximo creando figuras chistosas por la distorsión y exageración de las características físicas de personajes y escenarios, lo cual es importante para la efectividad de hechos graciosos (Ejemplos: Garfield y Snoopy).

El estilo realista.

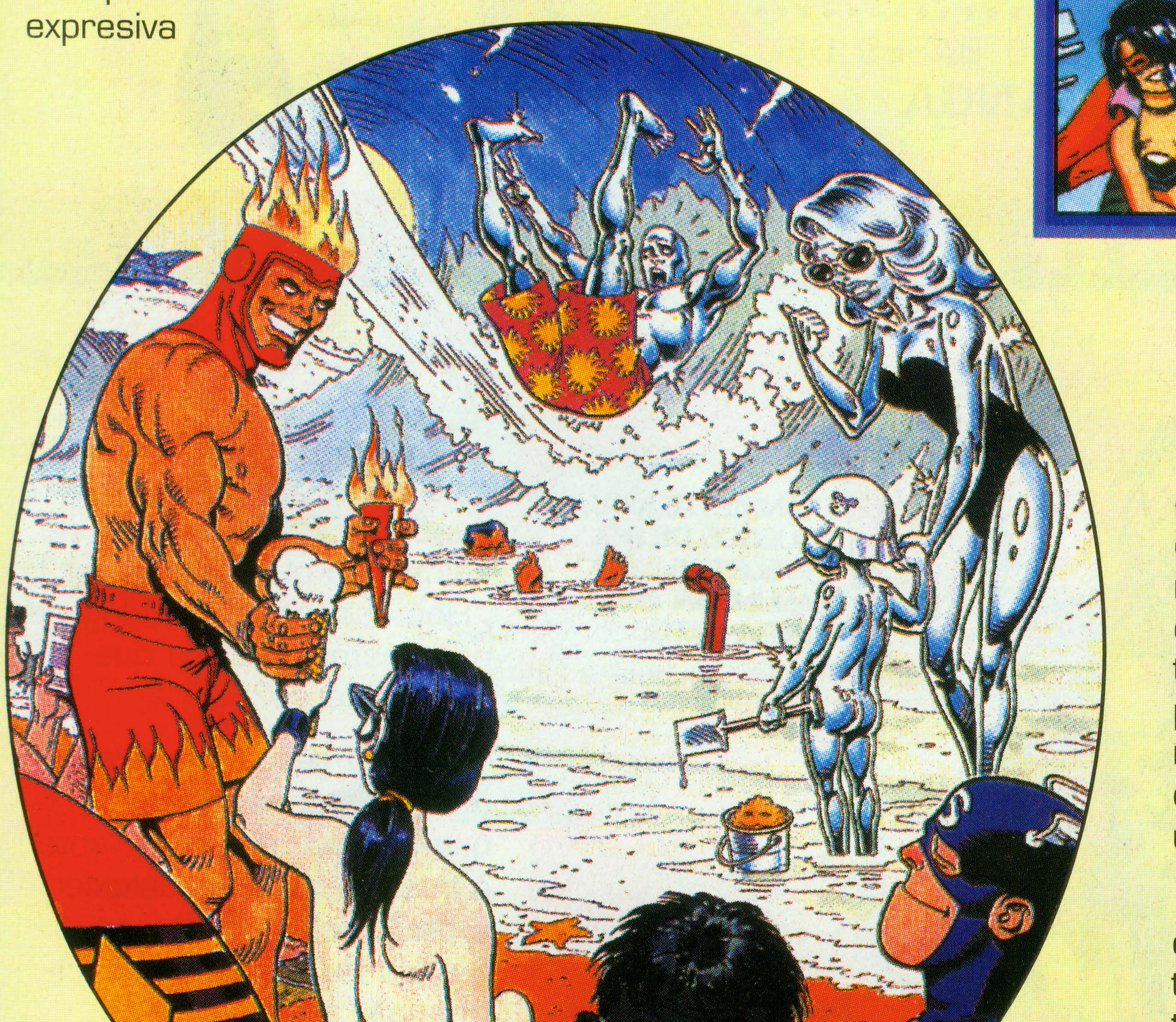
Este estilo es profusamente extendido en todo el mundo. ¿Quién no ha visto a Superman, Batman, Spiderman o a los X-Men?. Estos son ejemplos de este tipo de cómic que cae dentro del estilo épico, histórico, de terror y de ciencia-ficción. Los dibujos respetan las proporciones de la figura humana, son profusos en detalles y perspectivas por lo que las distorsiones en figuras y paisajes son mínimas. Los principales personajes de este estilo son los superhéroes; su particularidad es la de tener una musculatura muy exagerada. También, algunos de estos superhéroes tiene poderes; los villanos, a veces humanoides, de igual forma poseen poderes.

Por otra parte, los personajes del reparto son claramente humanos, semejantes a cualquiera de nosotros; por eso se le llama estilo realista.


SE NOS CERCA UN DRON FURTIVO KUAN IN ND-13...
...¡CON UNA CARGA DE 37 MISILES INTELIGENTES Y AUTO-GUIADOS AIRE-AIRE!
LAMENTO DEFRAUDAROS
I'M MAD
BAD
¡YURI! ES FEMENINA, COMEDIDA Y TÍMIDA...
...¡PERO NO TEME MATAR A LOS VILLANOS!
AKKK... BARF...
¡OH, VAMOS!
ABANDON HOPE ALL YE
FAST ACTING
BUZZ

El manga.

Es un estilo creado en Japón, después de la Segunda Guerra Mundial, que hoy en día está de moda entre la gente seguidora del cómic. El manga se distingue de otros estilos por la sencillez del trazo de sus figuras que son estilizadas con piernas largas, ojos grandes y un dinamismo espectacular en sus escenas de acción. Los personajes muestran una gran variedad de gestos y muecas en su fisonomía lo que los hace proyectar diversos sentimientos sobre todo si se trata de algo gracioso. Los conocedores del fenómeno del cómic han dicho que el detalle de que los personajes del estilo manga tengan ojos grandes y redondos, se debe a algún trauma colectivo por la derrota que sufrió Japón en la Segunda Guerra Mundial (y quizás algo de esto sea cierto). El hecho es que, en un intento por sacar a flote toda la capacidad expresiva del dibujo, los ojos son la parte más expresiva del rostro. Por otra parte, independientemente de que la portada de este estilo se ilustra a todo color, el manga se caracteriza por realizar los dibujos interiores en blanco y negro, así como con medios tonos ya sean hechos con agua tinta, pantallas o por computadora. En el manga abundan las onomatopeyas y éstas se trazan de buen tamaño y de una forma impactante.



Como se puede ver, hay historietas para todo tipo de público: hay tramas infantiles, deportistas, románticas, eróticas, de terror, etc.

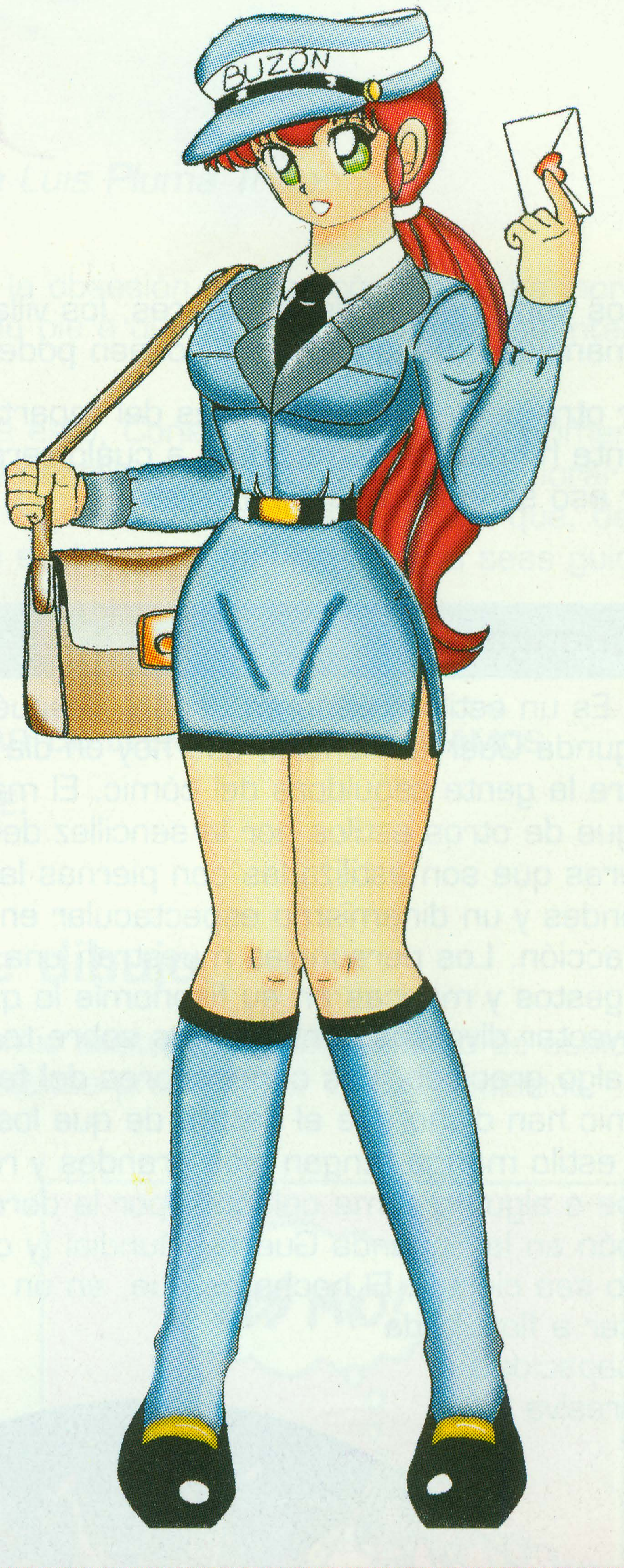
En el próximo número trataremos el tema de la creación y estructuración del argumento de una historieta.

BUZÓN BUZÓN BUZÓN BUZÓN

Buzón

¿Qué te pareció éste, nuestro primer número de Conexión Manga?, ¿Te gustaron los artículos?, ¿Qué otros temas relacionados al cómic, manga y animación te gustaría que tratáramos?.

No esperes más y manda tus sugerencias, opiniones y comentarios a esta sección. Recuerda que ésta es una revista hecha para ti, ¡amante del mundo de la historieta!, y que tu opinión es importante para mejorar número a número.



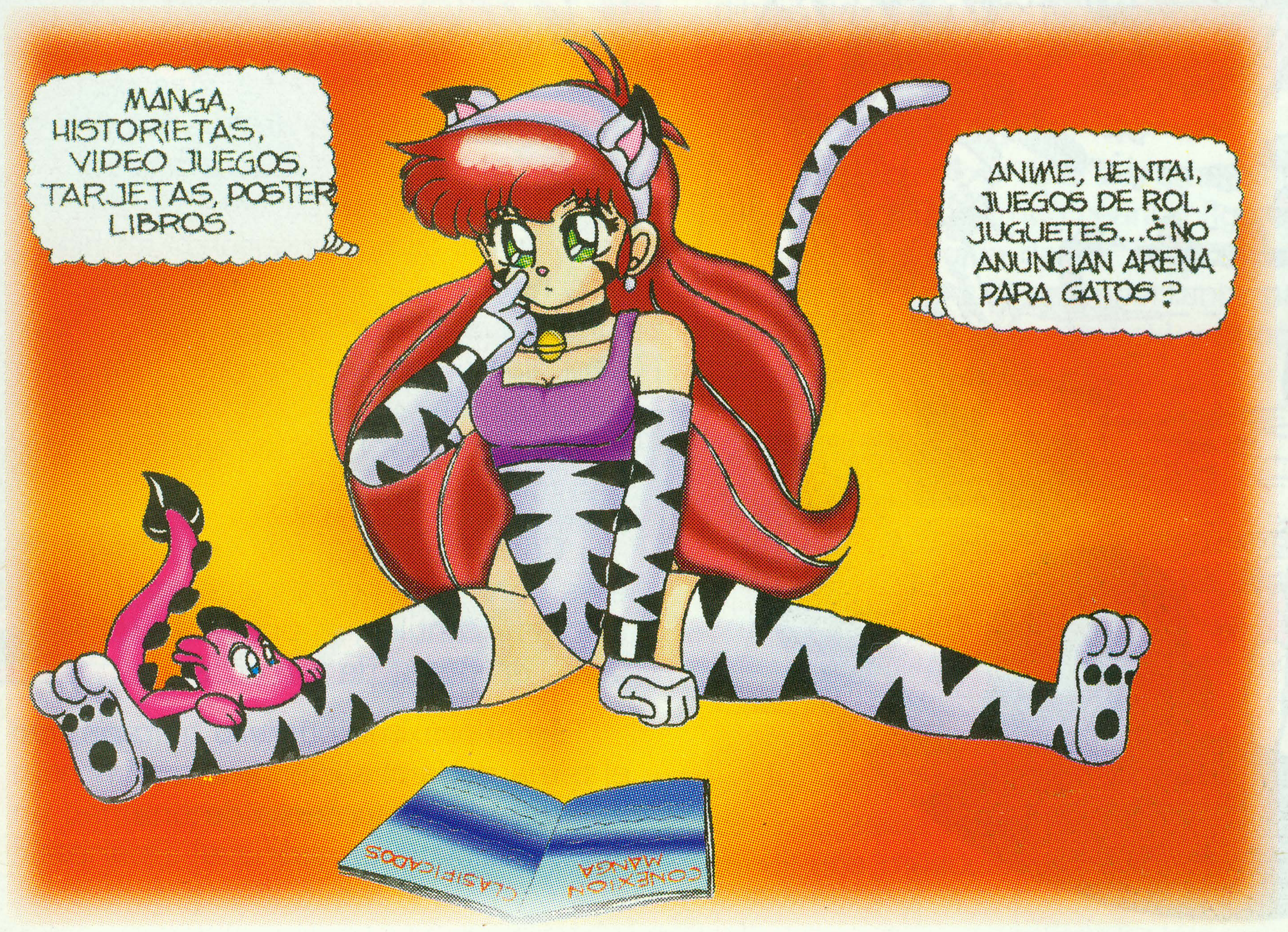
Nota: Por favor también manda tus comentarios acerca de la historieta "HELGA" que se publica en nuestra revista. No olvides nuestro eslogan: ¡Nos encanta crear adictos al cómic mexicano!, así que ¡escribe ahora o calla para siempre!. ¿Te gustó?, ¿Te desagradó?, ¿Te gustaría ver esta historieta en su propio título independiente a esta publicación de Conexión Manga?.

Te invitamos a que mires y descubras en nuestras sagas de cuatro números a los talentosos dibujantes nacionales.

BUSCA EN EL PRÓXIMO NÚMERO LAS BASES DEL

CLUB DE CONEXIÓN MANGA

CLASIFICADOSCLASIFICADOSCLASIFICADOS


MANGA, HISTORIETAS, VIDEO JUEGOS, TARJETAS, POSTER LIBROS.
ANIME, HENTAI, JUEGOS DE ROL, JUGUETES...¿NO ANUNCIAN ARENA PARA GATOS?
CLASIFICADOS
CONEXION MANGA

¿No puedes conseguir ejemplares de tus historietas favoritas?, ¿Buscas quién te pueda facilitar ese video de animación que deseas ver?, ¿Has buscado en mil lugares ese póster de Goku que tanto quieres?

¡Esta sección puede ser un medio para conseguir lo que deseas: compra, venta e intercambio de cualquier artículo relacionado con el mundo de la historieta (manga, anime, cómic).

¡NO ESPERES MÁS Y MANDA TU ANUNCIO!

TETSUKO

LA CHICA DE ACERO

¡160 PAGINAS DE AVENTURAS, ACCION Y ROMANCE!

$ 20.00

TETSUKO
LA CHICA DE ACERO
No. 7
$ 4.00
INCLUYE POSTER A TODO COLOR
REVELANDO SECRETOS

No.7

TETSUKO
DRAGON
INCLUYE POSTER A TODO COLOR

No.6

TOMO RECOPILATORIO

2

TETSUKO
LA CHICA DE ACERO
No. 8
$ 4.00
FURIA
INCLUYE POSTER A TODO COLOR

No.8

EDICION DE LUJO

TETSUKO
LA CHICA DE ACERO
No. 9
$ 4.00
INCLUYE POSTER A TODO COLOR
EL CIELO EN LLAMAS

No.9

TETSUKO
LA CHICA DE ACERO
No. 10
DRAGON SUPREMO ATACA
INCLUYE POSTER A TODO COLOR

No.10

¡5 En 1!

EPISODIO COMPLETO

ADQUIERE TODA LA COLECCION

Loreto • Pabellón Polanco • Mundo E • Perisur • Plaza Satélite • Prado Norte 381 • Plaza

Galerías • Galerías Coapa • Centro Coyoacan • Galerías Metepec Toluca •

• Centro Comercial Santa Fé • Plaza Cuicuilco • Plaza

¿MIAAAADOPTAS?

PARA QUE DIGAS
ESTA MASKOTA
ES SÓLO MÍAAAAAA,
MÍAAAAA
VEN A CUALQUIERA
DE NUESTRAS TIENDAS
Y ADOPTA TU MASKOTA
FAVORITA.

PERROS ★ GATOS ★ REPTILES ★ AVES ★ PECES

+KOTA

+KOTA

+KOTA

+KOTA

Visítanos en: www.maskota.com.mx
Informes: 55761900